

GOOL

Revista de rol del club **AURYIN**

Bimestral
Año II
Mar-Abr 87



- D&D
- Traveller
- La Bruja

Jocs & Games

Ciertos sectores de la industria han llegado a una verdad fundamental



Tras vencer innumerables obstáculos e intermediarios...



informamos



del importante hundimiento

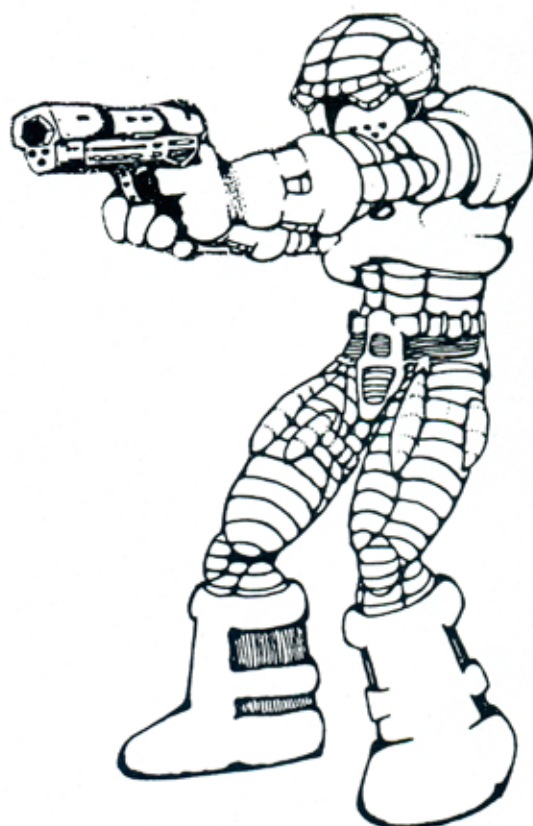


de precios de



Como muestra un botón:

Advanced Squad Leader	PVP 11.935
B-17	PVP 4.415
Civilization	PVP 6.455
Empires in Arms	PVP 9.355
Flat Top	PVP 5.975
Flight Leader	PVP 7.045
Gettysburg	PVP 4.415
Machiavelli	PVP 3.875
Russian Campaign	PVP 3.875
Squad Leader	PVP 5.975
Longest Day	PVP 17.445
Third Reich	PVP 4.925
War & Peace	PVP 4.415
Wooden Ships & Iron Men	PVP 3.875
Vietnam	PVP 5.465
Ambush!	PVP 6.455
Pax Britannica	PVP 6.455
Cold War	PVP 4.925
Hell's Highway	PVP 5.455



Todos los precios con IVA incluido

Para más información, escribenos



ó llamanos



VENTA DIRECTA O POR CORREO
Distribuidor en España de



SOLICITA NUESTRO CATALOGO



JOCS & GAMES
C/ San Eusebio, 16
08006 Barcelona
Tel. 2172134

El anuncio de **JOCS & GAMES** que figura en la página adyacente ha sido la causa de tensiones sufridas por **TROLL** y protagonizadas por **JOCS & GAMES** y **JOC INTERNACIONAL**.

48 horas antes de entregar la maqueta de **TROLL-4** para su impresión, se iniciaron unas conversaciones entre **JOCS & GAMES** y **TROLL** con la intención de modificar este anuncio por considerar que no resultaban conformes a la línea editorial y a la política publicitaria actual de la revista (nos queríamos mantener al margen de la guerra comercial que se está desarrollando entre distribuidores, importadores y tiendas del sector).

Pero desgraciadamente, se han ejercido unas presiones para evitar o forzar la inclusión del anuncio por parte de **JOC INTERNACIONAL** y **JOCS & GAMES**, llegándose incluso a insinuar veladas amenazas por ambas partes, y por supuesto sin respetar en absoluto el medio de comunicación que representa **TROLL**, ni tampoco a sus integrantes. A tal punto que se nos impidió totalmente permanecer al margen.

A lo cual, y pese a que se advirtió de una posible ruptura dentro del propio equipo que afectaría a la revista y a su continuidad, la postura por parte de los interesados fué invariable y ninguna de las ofertas de **TROLL** (aplazamiento, cambio...) fué aceptada.

El anuncio se publica.

Sin embargo, consideramos que tenemos el derecho y el deber de informar a la afición de que se confirma la siguiente mentalidad, por parte de los "profesionales" del juego:

- * Lo importante es el "negocio" de cada uno, y los beneficios que éste genere.
- * La afición es manipulable y lo que se quiere de ella es que compre, trague y calle.
- * Los medios de comunicación, como **TROLL**, están a su servicio y pertenecen al que "paga", no al que lo hace.
- * Los amigos, compañeros y amistades no existen. Existen los clientes.
- * El diálogo, los bienes y propiedades ajenas son pisoteables si perjudican los objetivos propios.
- * Todos los medios son buenos para "subir". (El fin justifica los medios)

Ya que la postura de **TROLL** al respecto de esta mentalidad es claramente adversa, pensamos luchar desde aquí contra la situación actual de "guerra fría" en el mundo de los juegos y del ocio, visceralmente si hace falta (como se puede comprobar).

Esta ha sido la última presión que va a soportar **TROLL**, y, si seguimos publicando (cosa harto difícil puesto que el elemento de presión principal consiste en retirar el anuncio y su consiguiente apoyo financiero), advertimos a los anunciantes que se pongan en contacto con nosotros, porque estamos cansados de rogarles apoyo por algo que interesa a la afición y por supuesto a ellos mismos.

P.S: Vean el anuncio de **JOCS & GAMES** y juzguen por ustedes mismos si valía la pena.

EL REDACTOR JEFE,
Luis D'Estrées



TROLL NQ4 -BIMESTRAL-
MAR-ABR 87.- AÑO II
Razón Social:
CLUB DE ROL AURYN.
PQ Urrutia 133-135,6QD
08031 BARCELONA.
Redactor Jefe:
Luis D'Estreés.
Secretario de Redacción:
Endika Garmendia.
Comité de Redacción:
Miguel Angel Díaz, Ernesto
Urdi, Ricard Ibañez y
Montse Lombarte.

Ilustraciones:
Endika Garmendia, Juan M.
Sanmartín.

Colaboradores:
Joan Parés. Y Diego Pérez
Depósito Legal:
B-37111-86.

Sumario

EDITORIAL	3
NOTICIAS Y	
NOVEDADES	4
INFORME	
TRAVELLER	7
FANTASIA	
MITOLOGIA DE	
LAS DARLAND'S	10
EXTENSION	
LA BRUJA	14
CONCURSO	
EL GUSTO ES MIO	18
MODULO	
D&D: EL MONAS-	
TERIO	20
MODULO	
TRAVELLER: EL RALLY	
DE LOS TERREMOTOS	25

NOTICIAS Y NOVEDADES

CLUB AURYN

* Como os informábamos en nuestro anterior TROLL nQ3, se ha celebrado del 14 al 18 de Enero, en los locales de la Plaza Solter de Barcelona, la Mostra Jovenil de Nou Barris. El Club Auryn acudió a la cita y estuvo presente con un stand que ofrecía a los visitantes y curiosos la posibilidad de iniciarse al Dungeons & Dragons.

El éxito de los talleres que se realizaron fue rotundo y numerosos esplanas, sales y centros cívicos se interesaron por el juego de Rol.

* Coincidiendo con el carnaval (y la cita de Zaragoza) se ha desarrollado en Barcelona, más concretamente en el Parque del Turó de la Peira del Distrito IX, la primera partida (mas no la última!) de Rol en vivo del Club de Rol Auryn.

El tema es evidentemente Medieval-Fantástico y todos los participantes han afilado sus espadas, bruñido sus escudos y desempolvado sus capas para el acontecimiento.

CLUB ALPHA

Tras una "Falsa salida" comenzó por fin la gran campaña de Empires in Arms, y en su sesión inaugural contó con la presencia de miembros del grupo de Billares Soler como testigos invitados.

Ha comenzado también la Alpha Football League, torneo de fútbol profesional americano, que funciona como liga con "play-off" final. Los equipos participantes son lo mejorcito de Alpha en el terreno deportivo: Verneda Rangers, Re-

bel Marauders, Eixample Bo
llocks, Shenandoah Killers
y St Roc Gipsies, Lamuesca
Boys, Cthulhu Callers, Mon
cheta's Fouls.

En el terreno del rol,
sigue su marcha una visto-
sa campaña de **Rolemaster**.

CLUB DE M&S

Trás acabar la campaña-
saga de **Dragonlance**, se es
tá jugando actualmente los
siguientes Rol-Games:

Call of Chtulhu, Leyendas
Célticas, Star Trek, AD&D,
Twilight 2000 (Piratas del
Vístula).

Se está jugando el quin
to turno de la macrocampa-
ña.

En Wargames, Fire in the
East (serie Europa-Rusia-)
es la partida que se está
jugando actualmente, queda
ron ya atrás Fall in Fran-
ce, Eastern desert y Torch.

Se está jugando el quin
to turno de la macrocampa-
ña de Lankhmar.

Se va a jugar con figu-
ras la batalla de Minas Ti-
rith con el sistema de War-
hammer.

* El sábado 28 de Febrero
y el 1 de Marzo tuvieron lu-
gar en Zaragoza unas reunio-
nes de todos los clubs de
juegos de Estrategia, Simu-
lación o Rol con el proyec-
to de formar una asociación
que unifique los clubs y
grupos de juego y coordine
las próximas jornadas "JE
SYR 87".

En los momentos de redac-
tar esta información toda-
vía ignoramos la asistencia
y resultados de este encuen-
tro, pero evidentemente, os
tendremos informados.

* 27 y 28 de Septiembre, en
el Royal Horticultural So-
ciety New Hall de Londres:
GAMES DAY.

Las estrellas indiscuti-
bles del Games Day fueron
sin lugar a dudas los jue-
gos de Rol, como el D&D o
el CofC (Call of Cthulhu,
of course!), y los acceso-
rios y figuritas que se des-
plegaron para tal evento.

Alrededor de 9000 asis-
tentes desfilaron en el Ga-
mes Day. Las votaciones a
los mejores recayeron en:
AD&D como mejor juego de Rol
fantástico, Traveller de
Ciencia Ficción y Cthulhu
como el mejor juego de
Rol "contemporáneo".

Las Máscaras de Nyarla-
thotep (de CofC) fue la cam-
paña más votada. También se
premió al Warhammer como re-
glas de juegos con figuras,
Citadel como mejores figu-
ras, White Dwarf como revis-
ta y Judge Dredd como nuevo
juego de Rol.

Constatemos que la orga-
nización del Games Day es-
taba compuesta por Ian Li-
vingstone, dueño de la Ga-
mes Workshop, editora del
juego Warhammer y de la re-
vista White Dwarf, fabrican-
te de las figuras Citadel
y distribuidor en G.B. de
Call of Cthulhu y Judge
Dredd. ¿Curioso, no?

* Durante un torneo de jue-
gos de Rol que se celebró
en Brest, los dibujantes de
comic Le Gall y Cossu y los
guionistas Letendre y Loi-
sel aprovecharon el desaro-
llo del torneo para iniciar
se en el juego de Rol en
compañía de Didier Guise-
rix, interesándose mucho
por el tema e informándose
con los jugadores de los
clubs invitados.

* En la misma línea, el ter-
cer episodio del comic las

Aventuras de Alef-Thau, "El
Rey Tuerto", de Arno y Jo-
dorowski, editado por los
Humanoides Asociados, es un
comic poco común, sobre to-
do cuando descubrimos que
en su interior incluyen un
libreto de treinta y dos pá-
ginas en color que incluyen
la regla del juego (de Rol
por supuesto) así como un
módulo creado por Pierre Ro-
senthal.

Por esta noticia y la an-
terior constatamos sorpren-
didos y satisfechos los be-
neficios que aportan el acer-
camiento del Rol y el comic
en el país vecino. Ojalá se
contamine el sector en nues-
tro país.

* En un ida y vuelta en tren
de Nantes-Burdeos, la SNCF
(RENFE francesa) organizó
un juego de Rol en el tren
que enlaza las dos ciudades.
Desde hacía varios meses la
SCNF organizó en sus gran-
des trayectos mini-espectá-
culos abiertos gratuitamen-
te a los viajeros: músicos,
conferenciantes y narradores.

Pero el responsable de
animación de la SCNF de Nan-
tes pensó en un espectácu-
lo más insólito en donde el
público pudiese participar.

Así sucedió que cinco-
miembros del club "Strate-
gies et Malefices" (estra-
tegas y maleficios) de War-
game y Rol, asistidos de un
animador organizaron el pri-
mer juego de Rol en un tren
el 11 y 12 de Agosto.

Las partidas que se ju-
garon fueron de D&D con re-
glas ultrasimplificadas,
con acción, encuentros fan-
tásticos y algún que otro
desenlace dramático, como
el de una niña que tenía que
bajar en la Rochelle y aban-
donó llorando el tren má-
gico en donde habitaban gue-
rreros, monstruos y hadas.

Esperanzador resultado, con una media de treinta a cuarenta espectadores durante todo el viaje, que promete continuación.

Imaginaos por un momento el trayecto de Barcelona a Vigo... imenuda campaña!

* A tan sólo 400 Km de Barcelona (hacia el Norte), más concretamente en Toulouse, se va a celebrar la IX Convención Sup'Aero, con la nueva fórmula: Convención+torneo.

Interesados en más información escribid al club de rol de Sup'Aero:

Club de Jeu de roles de Sup'Aero.

Maison des élèves de l'Ensaie 10, Avenue E. Belin. 31400 Toulouse.

* Del 28 de Marzo al 5 de Abril, en el parque des Expositions de la Porte de Versailles de París, se va a celebrar el 2º Salón Nacional de los Juegos de Reflexión, Salón Internacional de la Maqueta y del Modelo Reducido.

Un interesante Salón al cual asistieron 122000 personas en 1986, y que podría ser una interesante fuente de información para preparar el próximo JESYR... To men nota señores...

Información: CEP-7, rue Copernic-75782 París Cedex 16; Tel: 45051437.

* Vuestro proveedor dispondrá en muy breve plazo de nuevos modelos de Denizen (obra de un nuevo talento) entre los cuales caben destacar las figuras montadas (sobre todo el Clérigo a Caballo con Morning Star). Para jugadores de Paranoia o Judge Dredd la figura del agente de la ley intergalác

tico, postura harto elocuente.

* Grenadier ha incorporado en sus filas a Julie Christie (que ganó fama trabajando para Ral Partha) y podrá adquirir dichas miniaturas en blisters individuales. (Guerrero con espadas, Bardo Guerrero, Cérigo...) Igualmente se podrán adquirir algunas piezas sueltas que pertenecían a ciertos paquetes del Señor de los Anillos. (Entre ellos está el lobo-warg- del señor de los anillos, sí, sí...)

De la serie Masterpiece Editions han salido cuatro supermodelos:

Dragón de la Muerte, Carro de Guerra, Gigante de la muerte y Mamut de Guerra de la Guardia Imperial.

* También han llegado al mercado español las figuras de RAL PARTHA. Figuras para jugar a Call of Cthulhu, Dun

geons & Dragons o Runequest, así como piezas más grandes como dragones de diversos precios y tamaños.

* Un clásico de los juegos de Rol Medieval Fantástico, Runequest, que hasta ahora estaba vetado a bolsillos modestos, vuelve a ser asequible gracias a su versión Standart.

* Módulos: Para Runequest, "Land of Ninja", y dos módulos más para James Bond.

Accesorios:

* Ya están a la venta, además de la Cripta, los suelos modulares y las paredes standard de 2, 4, y 6 cm. que responden a las referencias DF.4, DF.5, DF.6 y DF.7 y con las que podréis escenografiar pasillos y habitaciones a tu medida. Pronto estarán el Castillo (DF.2) y la Torre del Unicornio, (DF.3).



Ludoautopsia de

INFORME



Traveller

Por Joan Parés.

FICHA TECNICA:

Nombre: TRAVELLER
Editor: G.D.W.
Aparición: 1977
Tema: Ciencia-Ficción
Nº Jugadores: Entre 2 y 8.

TEMATICA Y AMBIENTACION

Casi diez años después de su aparición, TRAVELLER se ha convertido en un clásico ineludible en el mundo del Rol, solo comparable a D&D y a Call of Cthulhu en los últimos tiempos. Ningún otro juego de rol de Ciencia-Ficción ha conseguido los niveles de aceptación y éxito de TRAVELLER. Ambientado en un futuro donde los viajes por el espacio interestelar son como los viajes en avión de hoy en día y en el cual la humanidad habita en miles de mundos junto o conflictivamente con otras razas aliení-

genas: TRAVELLER no está basado en ningún mundo o universo literario concreto, sino que toma distintas facetas de muchos mundos imaginados.

Cuando hace miles de años una raza hoy "extinguida" de seres inteligentes llegó a La Tierra, se dedicó durante siglos a observar y experimentar con los seres humanos: algunos de estos experimentos consistieron en trasladar grupos más o menos numerosos de seres humanos a planetas a centenares de años-luz de La Tierra, donde evolucionaron a un ritmo distinto al nuestro. Miles de años después de la desaparición de esa raza, otras razas inteligentes (entre ellas las humanas) fueron accediendo paulatinamente a la colonización del espacio, contactando siglos después y llegando finalmente, después de conflictos y crisis, a la situación de partida de TRAVELLER. Los planetas, aún perteneciendo a una misma federación disponen de una gran autonomía política y legislativa. Si ha esto añadimos dis-

tintas atmósferas, gravedades, niveles de desarrollo tecnológico, etc, nos encontramos con un gran abanico de mundos distintos.

PERSONAJES

TRAVELLER permite a los jugadores participar de forma activa en el desarrollo de sus personajes, acompañándolos desde los 18 años (16 en algún caso) hasta que abandonan o son excluidos de su carrera o profesión. Las profesiones básicas (Ejército, Marines, "Navy", "Scouts" y Mercaderes) que luego son ampliadas y sofisticadas en módulos posteriores, junto con la posibilidad de escoger alguna raza alienígena, da un amplio abanico de posibilidades profesionales y vitales. Si ha esto añadimos posteriores ampliaciones del juego que incluyen profesiones como: periodista, policía, médico, agente de inteligencia, ingeniero, etc, tenemos un buen fondo para representar cualquier tipo de aventura que deseemos.

Los personajes humanos son sencillos y claros de llevar, por otro lado los personajes alienígenas implican una mayor complejidad de comportamiento, árbitro y jugador deberán estudiar con detalle las actitudes de éstos, para evitar situaciones irreales o absurdas.

COMBATE

La resolución del combate en TRAVELLER es bastante sencilla, comprensible y rápida en los niveles básicos del juego; a niveles más avanzados, adaptando por ejemplo el reglamento "Striker", el sistema se complica en gran manera. El vacío existente entre el sistema básico y la adaptación de "Striker" para encuentros de pequeña magnitud va a ser llenado éste próximo verano con la aparición de un sistema de combate avanzado para TRAVELLER. Para los no iniciados debo decir que "Striker" es un reglamento bastante complejo para combate con miniaturas, que puede ser utilizado total o parcialmente en módulos y campañas, dependiendo de las ganas del árbitro y jugadores de complicar el tema.

El término "combate" en TRAVELLER incluye una gran cantidad de variantes. Si por un lado las riñas cuerpo a cuerpo o con armas de hoja son similares (en resultados) a otros juegos de rol, no sucede lo mismo cuando incluimos las armas de tecnología avanzada, ya sean portátiles o pesadas. Armas como el rifle Gauss, la carabina Laser o el RGMP-13 son terriblemente efectivas, sus alcances son grandes y la habilidad necesaria no es muy alta; si a esto añadimos que la magia no existe y que la medicina no puede hacer ciertos milagros; tenemos que el nivel de supervivencia en aventuras del tipo mercenario o militar se acerca muchas veces al cero.

Desde luego esto no es todo, nos falta el combate naval. Cuando los jugadores poseen una nave propia, cosa no muy extraña, se pueden ver envueltos en combates estelares, cosa que alegra sobremanera a pilotos y artilleros, y hace temblar al resto del equipo y al árbitro. Una mala tirada puede hacer enmudecer la sala y convertir lo que era una larga e interesante campaña en millones de moléculas flotando en el vacío sideral.

Resumiendo, los árbitros deberán siempre tener en cuenta que los toques de atención y prudencia hacia sus jugadores, nunca serán bastantes; y los jugadores deben mentalizarse que en situaciones de combate de alta tecnología la muerte es totalmente arbitraria y muchas veces injusta.

PSIONICS

Lo que en otros juegos de rol es la magia, en TRAVELLER son los "psionics" o capacidades paranormales. Estas capacidades (6 básicamente) van desde la telepatía hasta la teletransportación, con diferentes niveles en cada campo.

Ni las posibilidades de acceder a estos poderes ni su importancia en el juego son comparables a la magia en los juegos de fantasía. Por otro lado su utilización comporta graves riesgos legales en gran parte del universo de TRAVELLER.

PRECIO Y PRESENTACION

La presentación es correcta, aunque en algunos casos espartana, los módulos y libros son de pequeño formato (21x15cm) en una primera época, pero desde hace algún tiempo han tomado el formato 28x21cm, mejorando también en éstos su presentación general. El precio es el habitual en estos juegos (de 4 a 7 \$ por módulo) aunque muy variable dependiendo del lugar de adquisición (P&P, aduanas, etc.).

EXTENSIONES Y MODULOS

Por un lado tenemos las ampliaciones que ofrece G.D.W.:

Los "Books" donde son ampliadas las profesiones básicas y/o se desarrollan con profundidad temas relacionados con la profesión: es decir, que si en el libro 5 nos amplían la carrera naval añaden además un completo y mejorado (respecto al básico) sistema de construcción de naves y combate estelar.

Los "Suplementos" dan información variada sobre distintos aspectos del mundo de TRAVELLER.

Los "Módulos Alien" desarrollan en profundidad todos los aspectos importantes de una raza alienígena: historia, cultura, profesiones, etc.

Las "Aventuras y Campañas" incorporan normalmente además, nuevas reglas e información.

Por otro lado debo mencionar el gran número de editores de pequeño y mediano potencial que han realizado o realizan ampliaciones y módulos para TRAVELLER: módulos que van desde el desarrollo de nuevas profesiones hasta la descripción detallada de ambientes, pongo por caso las aventuras en desiertos. Si a esto añadimos, que existen en estos momentos (Enero 87), aparte de la revista oficial para TRAVELLER de GDW "Challenge", otras 12 editoras que ofrecen fanzines y material exclusivamente para TRAVELLER, nos encontramos con un sistema muy completo aunque difícilmente abarcable en su totalidad.

IMPRESION GENERAL

Cuando analizamos un juego de rol podemos destacar, sin olvidarnos del contexto, una serie de aspectos positivos y otros negativos, en comparación con otros juegos de rol.

Como aspectos positivos del TRAVELLER destacaría:

a) No es un juego maniqueo: es decir, a priori el bien y el mal no existen como estructuras previamente delimitadas, cosa que no sucede en la mayoría de juegos de rol, en los cuales se sabe de partida que razas, monstruos o señores representan el "mal", los jugadores mantienen una lucha eterna y casi continua contra los representantes del "mal". La división del mundo entre buenos y malos es un "Análisis" (por no decir no-análisis) demasiado simplista de cualquier mundo real o imaginario: lamentablemente ciertos jugadores prefieren mundos maniqueos donde la fuerza bruta impone su ley, cosa por otro lado lógica.

b) El potencial de creación de aventuras es mucho mayor que en la gran mayoría de juegos de rol y esto es resultado en parte por lo dicho anteriormente. Los personajes pueden ser merce-

narios, comandos, piratas caza recompensas, científicos, marines, exploradores, nobles, asesinos, agentes, contrabandistas....; pueden luchar en centenares de mundos o ambientes diametralmente distintos; como alguien dijo "en el espacio infinito cualquier cosa que imaginéis existe".

c) Marc Miller (el padre de la criatura) comentaba en una entrevista reciente, que una de las claves del éxito de TRAVELLER es su importante faceta de juego solitario, superior a cualquier otro juego de rol; cuando el árbitro a ratos perdidos va dando forma a su aventura está constantemente jugando y tirando dados, dando vida a los NPC's, creando animales y plantas, construyendo su nave imaginaria, desarrollando mundos y sistemas estelares, diseñando vehículos y robots, además de crear como en otros juegos todo el argumento y soporte social necesario.

d) Por último es de agradecer y destacar que TRAVELLER plantea una tecnología creíble y no aparecen pistolas positrónicas o escudos frisquiburcianos. El armamento avanzado es un desarrollo lógico de lo que actualmente se investiga o teoriza. Los métodos para generar vehículos, sistemas, planetas, robots, etc, son de una lógica y realismo aplastantes. Suficiente para jugadores muy exigentes y a veces excesivo para una gran mayoría: afortunadamente existe el sistema básico, que podemos utilizar en todos los campos que no deseemos complicar. Así, un grupo que guste de aventuras militares puede desarrollar hasta límites muy avanzados todo lo referente al tema de combate terrestre y tener más que suficiente con el sistema básico para los demás aspectos; lo mismo sucederá con un grupo que prefiera la exploración espacial, para el cual serán importantes términos tales como: albedo, magnitud estelar, tipo espectral, excentricidad orbital, etc; y no dar excesivo protagonismo a otros aspectos al mundo de TRAVELLER.

Como aspectos negativos destacaría:

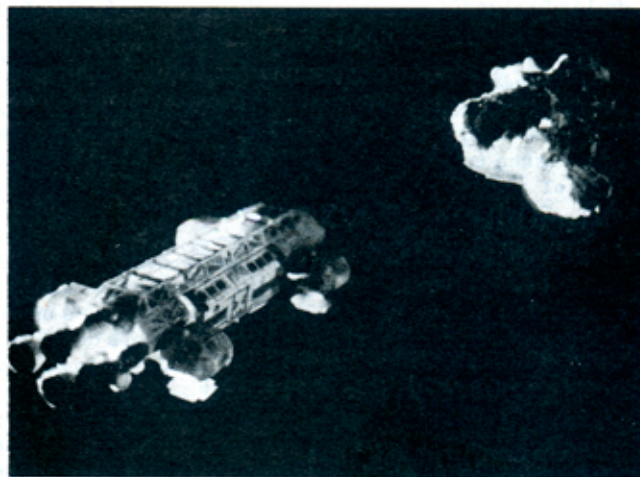
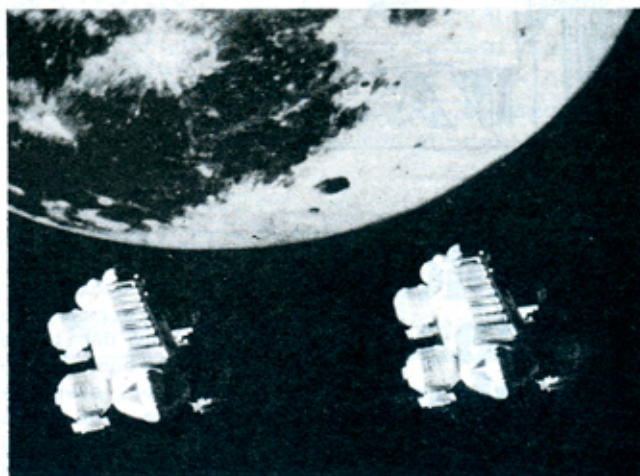
a) Debido a su antigüedad (10 años) el sistema de utilización de características y skills de los personajes es excesivamente simplista (sólo se utilizan 2d6) y esto en la actualidad está superado por las nuevas generaciones de juegos de rol en los cuales se utilizan dados de porcentajes mucho más realistas.

b) La base histórica, social, política y macroeconómica de TRAVELLER, es un tanto irreal y confusa; es decir, todas las interrelaciones que conforman la civilización o civilizaciones que aparecen en el juego están determinadas sin un análisis mínimamente serio de lo que podría ser la evolución durante siglos de una civilización estelar. Estas dudas o confusiones se explican ya que toda esta base que comentamos fue creada y desarrollada mientras crecía el mismo juego y por lo tanto es muy difícil amoldar y hacer creíble todos los aspectos que dan pie a la civilización de TRAVELLER. Por otro lado esto no afecta en absoluto a la jugabilidad de TRAVELLER; en todos los juegos de rol se presupone por parte de los jugadores y árbitros una fe mínima en el tema tratado y es mucho más difícil creer o imaginar ciertas situaciones que

se dan en otros juegos de rol, que las que se producen en TRAVELLER. Del mismo modo, esta falta de concretación que sufre TRAVELLER en este aspecto permite desarrollar cualquier aventura imaginable al no chocar ésta con ninguna estructura inamovible.

c) Finalmente debería mencionarse que TRAVELLER debido a la gran cantidad de material publicado, plantea respeto por no decir miedo a futuros árbitros e incluso jugadores, si a esto añadimos una gran cantidad de aspectos técnicos y científicos en forma de reglas, podemos entender en cierta manera esta aprensión a priori hacia el juego. Esta posición está muy lejos de ser realista, como en cualquier juego de rol bien planteado, árbitro y jugadores deben proceder de forma escalonada, iniciarse con aventuras introductorias y paulatinamente y según el ritmo del grupo ir accediendo a ampliaciones.

Concluyendo, debemos remarcar que TRAVELLER tiene unas mecánicas de juego que pueden ir de mediocres a excelentes, pero en lo que destaca por encima de cualquier otro juego de roles en su potencialidad, ningún otro juego existente permite a árbitros y jugadores tal variedad de enfoques y aventuras, podréis jugar durante años sin repetir jamás ni tan sólo las estructuras argumentales.



Erase una vez...



Mitología de las Darland's

Por Ricard Ibañez y Miguel A. Díaz.

Este es el origen de los dioses de las Darland's, según enseñaban los sacerdotes a los iniciados, bajo la blanca muralla de mármol del séptimo círculo de Holgart.

"En el principio era uno. El u no lo era todo y se llamaba Rasnha. Rasnha tuvo cuatro hijos: Gornix (el viento), Adarna (la tierra), Groban (el fuego) y Nimara (el agua). Gornix se unió a Adarna, la cual engendró a Dornolt, el dios de la Sabiduría, que bajó a la tierra y creó al hombre. Pero Groban deseaba secretamente a Adarna, y este deseo perturbó su corazón y su mente. Aprovechando una ausencia de Gornix cayó sobre Adarna y la violó, huyendo luego. Gran fue la ira de Gornix al volver,

y maldijo a Groban y a su descendencia. Y arrancando al niño aún no nacido del vientre de su madre lo arrojó a la tierra, donde creció débil y deforme. Los hombres lo adoraron con el nombre de Gainor, siendo el dios de la Mentira y la Traición.

Adarna dijo entonces: "Crearé una raza de mujeres sobre las que ningún hombre pueda ejercer violencia". Y creó al pueblo de Astra, poniéndolo bajo su propia tutela.

Mientras tanto Gainor corrompía a los hombres, enfrentándolos unos a otros. Adarna y Gornix engendraron entonces a Haroldo, el riente dios de la Guerra, que bajó a la tierra para ayudar a Dornolt, derrotando ambos a su hermanastro tullido.

Fue durante esta larga guerra cuando Haroldo conoció a Thais, una humana mortal de increíble belleza. Se unió a ella, haciéndola diosa de la belleza, y ella le dio un hijo al que llamaron Meshor, que fue dios de los Viajes, los Comerciantes y los Ladrones.

Fue también en aquellos tiempos cuando llegó la primera gran

migración élfica, que se asentó en el valle de Zolarien. Con ellos venía la muchacha elfa Dalana, de la cual se enamoró Dornolt, haciéndola esposa suya y diosa del Amor verdadero, y engendraron una hija a la que llamaron Misarte, la cual fue la diosa de todas las Artes.

Tampoco el derrotado Gainor estaba ocioso. Envidioso de la felicidad de sus hermanastros se unió a una desconocida mujer mortal, a la cual abrasó con el fuego de su odio y sus pecados. Los hombres la llamaron Lesba, la espantosa diosa de la Enfermedad y el Sufrimiento, y la hija de ambos fue llamada Pheva, la diosa de la lujuria.

Fue en ese tiempo cuando Adarna creó a la feroz raza de los enanos. Fue en ese tiempo cuando Gornix se enamoró de Nimara, y abandonando a Adarna se unió con ella; la cual le dio un hijo al que llamó Ostrod, y fue dios del Mar. Pero Gornix no estuvo mucho tiempo con Nimara, volviendo pronto en brazos de Adarna. Nimara lloró entonces, y aún llora hoy, cuando

do Gornix se pasea poderoso por el Lugar de los Dioses, y sus la grimas (que los hombres llaman lluvia) hacen florecer a Adarna, la cual sonríe triunfalmente.

Siendo aún joven e inexperto Ostrod vió una doncella que se bañaba en una de sus playas. Dicha doncella no era otra que Misarte, la hija de Dornolt y Dalana. Se enamoraron y en el corto periodo en que duró su amor, ella engendró una hija, a la que llamaron Mirna, la diosa de la Castidad, pues ambos eran aún muy jóvenes.

En uno de sus frecuentes viajes Mesher (hijo de Haroldo y Thais) conoció a Pheva (hija de Gainor y Lesba). Esta lo sedujo, y de su unión nació Khosnar, que fue dios de la Avaricia y la Bajeza.

Tras esta aventura Mesher encontró a Misarte, con la que se unió para siempre, y tuvieron un hijo al cual llamaron Sindash, el dios-niño, el dios de la Felicidad. Con él los hombres aprendieron a reír y a cantar. También se dice que fue el creador de la raza de los Halflings, que habita en Handor..."

Así narraban los sacerdotes que escribió Dornolt en el gran Libro Sagrado.

RASHNA

Rashna, el Uno, el Todo, es una masa informe sin apariencia ni forma ni quietud: sólo cambio, energía y movimiento.

LOS CUATRO ELEMENTALES

NIMARA:

El agua. Tiene la apariencia de una enorme tromba de agua. Es la responsable de la lluvia. Su alineamiento es Neutral.

GORNIX:

El aire (viento). Tiene la apariencia de una impetuosa e irresistible ráfaga de viento. Su alineamiento es Neutral.

ADARNA:

La tierra. Es la fuerza material, la corteza terrestre. Su alineamiento es Legal.

GROBAN:

El fuego. Tiene apariencia de una gran llama de fuego. Su alineamiento es caótico y su humor cambiante.

(Ninguno de los cuatro elementales se entromete directamente con las cosas de los mortales ni del mundo, pues ELLOS son el mundo.)

LOS GRANDES DIOS

DORNOLT:

Dios de la Sabiduría. Apariencia de hombre sabio, ya anciano. Su alineamiento es Legal.

HAROLD:

Dios de la Guerra. Apariencia de guerrero con armadura completa y espada de dos manos. Alineamiento Legal.

OSTROD:

Dios de mares y océanos. Apariencia de hombre poderoso, de color azul, vestido de algas. Alineamiento Legal.

GAINOR:

Dios de la mentira y la traición.

Apariencia de humano retorcido y deforme. Alineamiento Caótico.

LOS DIOS DE LA VIDA

MISARTE:

Diosa de las Artes. Apariencia de muchacha con algún instrumento musical en las manos. Alineamiento Neutral.

MESHER:

Dios de viajeros y comerciantes (e incluso de ladrones). Apariencia de joven sencillo pero a puesto. Alineamiento neutral.

PHEVA:

Diosa de la Lujuria y el Deseo y la Pasión. Su apariencia es la de una mujer escasamente vestida, de increíble belleza. Su alineamiento es Caótico.

LOS DIOS DEL ESPIRITU

MIRNA:

Diosa de la Castidad. Apariencia de doncella vestida de blanco. Alineamiento Legal.

SINDASH:

Dios de la Felicidad. Apariencia de niño de unos cinco años, siempre riendo. Alineamiento Neutral.

KHOSNAR:

Dios del Egoísmo y la Avaricia. Apariencia de viejo desdentado, siempre contando dinero. Alineamiento Caótico.

(Todos los dioses están representados por diferentes astros en el firmamento).



ADORACIONES

Las ciudades de las Darland's adoran a los dioses de la mitología mostrada anteriormente, y aunque hay una sede general en Dafar, cuyo culto está dedicado a Rashna, las gentes sienten más simpatía y devoción por el dios de su ciudad. Este hecho es debido principalmente a las guerras y escaramuzas que a menudo hay entre ciudades, lo que ha producido un aislamiento cultural entre ellas difícil de salvar.

En Rabost adoran a Gornix, el gran dios del viento, ya que en él ven los Berserkers sus ansias de libertad y de poder, siendo otra razón el fuerte viento del Norte que es característico en esas llanuras. Sus ritos son muy simples ya que, por su naturaleza bárbara, no tienen clérigos ni sacerdotes que les guíen y eduquen en esta materia.

Los de Dafar adoran, como es lógico, a su fundador, el dios Haroldo, e intentan honrarlo con grandes victorias bélicas frente a los Señores Malignos, cosa que alguna vez han conseguido.

Dafar tiene ya un sistema clerical, siendo sus componentes muy dados a salir de aventuras "purificadoras". Creen firmemente que su misión es acabar la obra que su dios Haroldo comenzó, y jamás renunciarán a un combate contra seres de los Señores Malignos, aunque sepan que perderán la vida en ello. En caso de huida, Haroldo los castigaría con la pérdida de sus poderes. Son muy amables con las gentes de Dafar y ayudan a su pueblo en lo que pueden. Se les puede reconocer por la diadema en forma de pentágono que llevan.

En Astra, la ciudad de las mujeres, adoran a quién según ellas les dió la vida, Adarna, la diosa de la tierra, y a la tierra adoran ciegamente, ya que viven en comunión con la naturaleza a la que no pueden hacer ningún mal. Esta congregación está exclusivamente compuesta por mujeres y su fe es tan fuerte que no pisarán una planta si pueden evitarlo y no permitirán que se mate a ningún animal que no sea para alimento. En caso de no cumplir las reglas expuestas, Adarna las castigará con la pérdida de sus poderes.

El pueblo de Astra no tiene gran aprecio al de Trid ya que este último adora a Nimara, segunda "esposa" de Gornix (recordemos que la primera fue su Adarna) y para ellas representa a la mujer débil que están acostumbradas a ver en otras ciudades.

En Trid, no las hacen mucho caso ya que no son excesivamente religiosos, aunque prefieren mantenerlas a distancia. Los clérigos de Trid son muy escasos. Adoran a Nimara como se ha dicho, y su culto se basa en todas las formas de agua (lluvia, ríos, mar, lagos, etc). Para ellos el agua es la base de la vida, y no permiten que se ensucie ni desperdicie. Sólo beben agua y prefieren hacerlo de sitios naturales. Por su creencia mencionada anteriormente, se enzarzan en interminables discusiones con los clérigos de Astra sobre el origen de la vida. No llevan ningún tipo de simbología ya que su orden es todavía muy burda.

En Holgart, la ciudad de las nueve ciudades, adoran la sabiduría y el pensamiento, representado por Dornolt. Sus clérigos son poco dados a las aventuras y mucho menos a los combates. Han sido enseñados en el estudio y en la belleza de la sabiduría, y si tienen que combatir, prefieren utilizar trampas y engaños a un combate abierto. Si matan, pudiéndolo evitar, Dornolt les cas-

tigará con la pérdida de sus poderes. Desprecian profundamente a los clérigos de Nagor, pues los creen responsables de las imperfecciones encontradas en algunos volúmenes de sus bibliotecas. Se les puede reconocer por la delta minúscula que llevan grabada en un anillo.

En Nagor, la ciudad que todavía es partidaria del poder oscuro, adoran a Gainor, dios de la mentira y en ésta está basada la creencia de devus sacerdotes y clérigos. Los clérigos de Nagor creen que la verdad sólo sirve para descubrir los puntos débiles de las personas, por lo que siempre mienten o contestan ambiguamente las preguntas. Intentan mentir para confusión de sus acompañantes y beneficio propio. Si alguna vez dicen la verdad, serán castigados por Gainor con la habitual pérdida de poder. También están convencidos de que algún día Gainor recuperará su puesto en el Lugar de los Dioses y reinará junto con su padre, con lo que ellos serán recompensados con el poder sobre las Darland's.

Se les puede reconocer por un tatuaje en forma de serpiente que tienen en la axila y se cree, aunque nadie lo sabe con certeza, que tienen una extraña aversión a los laberintos.

Por último está la fortaleza de Garfalas, cuyo culto está centrado en Groban y toda su estirpe. Allí habitan las criaturas de las fuerzas oscuras y sus seguidores. Sus clérigos son básicamente como los de Dafar. Para ellos su misión es recuperar las tierras que un día Haroldo, el de la espada riente, les arrebató, por lo que odian a los clérigos de Dafar (odio que es mutuo). Exterminarán a todo ser de las tierras libres, aunque prefieren asegurarse antes su vida. Si alguna vez son capturados, perderán sus poderes, como castigo a su cobardía.

La vida en los monasterios de todas las ciudades es monótona y especializada en ciertos cultos y ritos, por lo que los novicios que ingresan olvidan cosas que antes habían aprendido y dominan mejor otras nuevas. Esto lo refleja la siguiente tabla, que afecta a las habilidades de un clérigo, una vez ha escogido la orden en la que ingresará:

	Dafar	Astra	Trid	Holgart	Nagor	Garfalas
Fuer.	+1			-1		+1
Int.					+1	
Sab.	-1	-2	-1	+2	-1	-1
Des.		+1		-1		
Cons.		+1	+1			
Car.	+1	+1	+1		-1	-1
Alin.	Legal	Legal	Neut	Legal	Caót.	Caótico

Cuando decimos que una ciudad adora a un dios, nos referimos a que lo adora de forma oficial, lo cual no quiere decir que todos los ciudadanos tengan preferencia por ese dios, aunque les caiga "simpático". De hecho existen las creencias gremiales o patronos.

SECTAS

HERMANDAD LIBRE:

Su símbolo es un ojo con dos alas.

No reconocen ninguna ley que no sea la de ser libres. Viven viajando en solitario, sin rumbo fijo. No admiten lealtad a nada ni a nadie.

VIRGENES MIRNALES:

Congregación de mujeres que han ofrecido voto de castidad a Mirna, viviendo en conventos apartados de las ciudades de origen. Así podemos encontrarlos, entre otros, en una isla de un río al Oeste de Holgart, en un acantilado que da al mar al Este de Astray y otro a las afueras de Trid.

Son muy bellas (condición indispensable para su ingreso) y si rompen su voto de castidad voluntariamente serán expulsadas de la congregación y si son violadas preferirán la muerte a abandonar la congregación. Nadie sabe exactamente a qué se dedican, aunque se rumorea que no son tan leales como aparentan.

CIRCULO NEGRO:

Hermandad de asesinos. Matan por dinero. Cuando alguien desea contratar sus servicios ha de dejar, en un templo cualquiera de Groban, una daga, un papel con el nombre de la víctima y una bolsa con dinero. Si a los tres días ni el dinero ni la daga han sido tocados, significa que la Hermandad (en algunos lugares llamada gremio) no acepta el trato. Si todo ha desaparecido, significa que la víctima será ejecutada. Si sólo desaparece la daga, significa que la Hermandad considera el dinero insuficiente, o se siente ofendida por tener amistad con la víctima. En ambos casos, será el ofertante el que muera.

ORDEN DE LA VIDA:

Secta de magos de Nagor, aunque se les puede encontrar en cualquier parte de las Darlands, aunque guardan celosamente su identidad. Son magos de alto nivel que gracias a un poder que le dió Gainor a Telesce (fundador y guía de la secta) sirven a Groban y a Gainor una vez muertos. Tienen el aspecto de esqueletos y aunque se destruya su cuerpo, su alma siempre estará viva, aunque sin poder mágico. Obviamente son caóticos.

ILUMINADOS:

Consideran que la riqueza es mala: hay que destruirla.

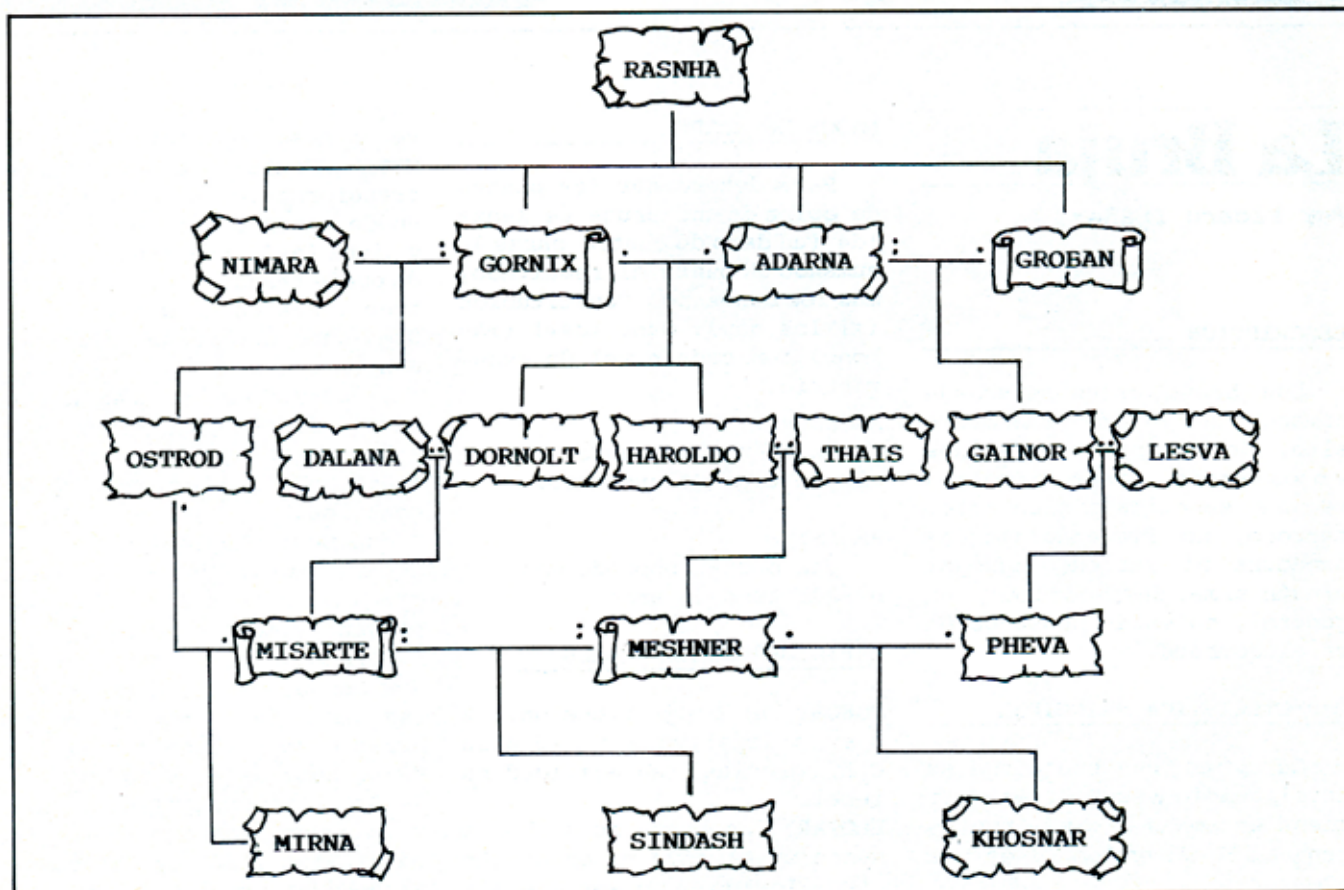
La perfecta alegría es la santa pobreza. Vagan en cuadrillas numerosas (100-500 individuos) asesinando a ricos y nobles y destruyendo sus posesiones.

EMISARIOS DE PHEVA:

Secta de seguidores de la diosa de la lujuria, cuya misión es corromper a los altos cargos de las ciudades de las tierras libres. Se trata lógicamente de una secta secreta que habita en las zonas altas de las ciudades. Ya han sido responsables de algunas guerras entre ciudades y son incansablemente buscados por los guardias de las ciudades.

LOS HIJOS DE ADARNA:

Odian la violencia y aman la vida. Nunca realizan nada que pueda representar dolor para otro ser, ni matan a ningún ser vivo. Se alimentan de frutas caídas de los árboles y visten con ropas hechas con sus propios cabellos. No son demasiado numerosos.



Esto se complica

EXTENSION



La Bruja

Por Ricard Ibañez.

DESCRIPCION

Una bruja es un personaje humano, una mujer normalmente alta, de movimientos felinos y ojos verdes. Viste normalmente una sencilla túnica color terroso, no llevando ninguna armadura ni sabiendo manejar ningún arma. Sus poderes, en general, no están pensados para el combate.

CARACTERISTICA PRINCIPAL

La Cp de una bruja son su Inteligencia y su Destreza. Si tiene en ambas 13 o más puntos gana un 5% más en los PX de una aventura.

DADOS DE GOLPE

Para determinar los puntos de golpe de una bruja se lanza 1d4 (un dado de cuatro caras), sumando UN punto al resultado, más los bonos por Constitución (si los hay). Gana 1d4+1 (más bono) con cada nivel de experiencia.

ARMADURA:

Una bruja no puede llevar ningún tipo de armadura.

ARMAS:

Una bruja no puede manejar ningún tipo de arma.

HABILIDADES ESPECIALES

BONOS: Una bruja tiene un + 2 a su iniciativa y un -2 a su C.A., gracias a su agilidad natural.

FLOTAR: Una bruja no se hunde nunca en el agua ni en ningún otro líquido, a no ser que lle-

ve un peso superior a 2000 mn.

METAMORFOSIS: Una bruja puede transformarse en gato negro. Puede hacerlo una vez por día y nivel (así, una bruja inicia da puede transformarse en gato tres veces en un día). Como gato sus características son:

* Velocidad máxima de 45 m. por turno (15 m. por asalto).

* Posee infravisión.

* No puede hablar, ni lanzar conjuros.

* Sus puntos de golpe se reducen a 1 (sea del nivel que sea).

* Su C.A. pasa a ser 3 (por su pequeño tamaño y agilidad).

La bruja lanzará una tirada contra conjuros cada hora en que sea gato (a partir de tantas horas como niveles tenga). De no superarla SE QUEDARA PARA SIEMPRE CONVERTIDA EN GATO.

* Como gato avanza sin ser vista ni oída (1d6, se dan cuenta de su presencia con un 5/6).

TIROS DE SALVACION

Rayo Mortal o Veneno	9
Varita Mágica	10
Parálisis o Petrific.	11
Aliento de Dragón	15
Conjuro, Bastón o Cetro	13

TABLA DE EXPERIENCIA DE LA BRUJA

PX	Nivel	Título	Nº Conjuros
0	1	Servidora	1 de primero 1 de segundo
3000	2	Aprendiza	2 de primero 1 de segundo
6000	3	Iniciada	2 de primero 2 de segundo

LANZAR CONJUROS

Para lanzar conjuros, la bruja debe realizar cada semana un sabat, en el cual baila alocadamente alrededor de una hoguera hasta caer rendida. De no hacerlo, no podrá lanzar hechizos durante esa semana (hasta el próximo sabat).

Una bruja-servidora puede lanzar dos hechizos (uno del primer nivel y otro del segundo) al día. Al aumentar su experiencia, aumenta el número de hechizos conocidos.

Una bruja NO puede lanzar dos veces el mismo conjuro al día. Sólo puede lanzar UNA VEZ cada uno de los conjuros que conoce (por día).

DESCRIPCION DE LOS CONJUROS

Conjuros de PRIMER NIVEL

- * Lanzar mal de ojo
- * Hablar con los objetos
- * Decir la buena ventura
- * Detectar tesoro oculto
- * Fabricar poción: de amor
de odio
venenosa

LANZAR MAL DE OJO:

Alcance: 36 m.

Duración: 1d4+2 asaltos

Efecto: un ser vivo.

La bruja lanza su conjuro. De fallar su víctima una tirada contra conjuros TODAS las acciones que intente realizar en 1d4+2 asaltos serán de resultado desastroso (por ejemplo, si la víctima intenta lanzar flechas, ninguna dará en el blanco, si está peleando no acertará, si intenta correr o caminar tropezará, etc.). Para lanzar este conjuro, la bruja tiene que ver a su víctima.

HABLAR CON LOS OBJETOS

Alcance: Toque

Duración: 1 pregunta por nivel.

Efecto: Objeto inanimado

La bruja interroga a un objeto (una piedra, una espada, una estatua...) sobre una

cosa concreta. El objeto le contestará siempre la verdad (aunque puede responder con evasivas). La bruja puede hacer una pregunta por cada nivel que tenga.

DECIR LA BUENAVENTURA

Alcance: 0

Duración: 1 por nivel.

Efecto: la bruja misma.

Una bruja es capaz de predecir un/unos futuro/s posible/s. Verá un futuro por cada nivel que posea. Dicho futuro puede tener como máximo una hora de adelanto.

Ejemplo: una bruja -aprendiza (2º Nivel)- puede, lanzando el conjuro contra una habitación cerrada por una puerta, ver dos futuros: al grupo muerto y a un Minotauro victorioso, o al Minotauro derrotado y al grupo apoderándose de su tesoro. No sabe a ciencia cierta qué sucederá, pero sabe que tras la puerta hay un minotauro y un tesoro.

DETECTAR TESORO OCULTO

Alcance: 0

Duración: 1 turno

Efecto: Tesoro dentro de un radio de 15 m.

Al invocar este conjuro, la bruja pierde la visión. Si en un radio de 15 m. se encuentra un tesoro, la bruja verá una luz brillante, tanto más poderosa cuanto mayor sea el tesoro. El hechizo funciona a través de muros o puertas, e incluso de cofres y personas. La bruja no puede especificar que tipo de tesoro es ni qué lo guarda.

FABRICAR POCION

Una bruja puede fabricar una poción al día. Utiliza para ello ingredientes secretos, teniendo que estar en el bosque y en completa libertad. Tarda seis horas en buscar los ingredientes y preparar la poción.

La poción puede guardarse sin perder sus efectos durante 2 días. La poción contiene una sola dosis.

AMOROSA: Si la víctima no supera su tirada de salvación contra venenos, amará desesperadamente al que se la dé, obedeciéndole en todo. (Salvo lo que esté muy en contra de su alineamiento).

La víctima puede realizar cada hora una contra venenos para liberarse. De no conseguirlo, el efecto de la poción desaparecerá al cabo de 1d6 semanas.

ODIO: De no superar una tirada de salvación contra venenos la víctima cae en estado de sopor, durante el cual la bruja susurra en su oído un nombre (propio, no genérico, es decir, puede decir Gandalf, no "mago"). Al despertar de ese estado, la víctima ODIARA al dueño de ese nombre, e intentará matarlo.

La víctima puede intentar liberarse como con la poción amorosa.

VENENOSA: La víctima pierde 1d8 de puntos de golpe por cada nivel de la bruja que lo ha preparado, si no supera su tirada contra veneno.

Conjuros de SEGUNDO NIVEL

- * Desvanecimiento de la agresividad
- * Visión nocturna
- * Adoptar la forma de otra persona
- * Autoconversión en agua
- * Animación de un vegetal
- * Andar sobre el aire
- * Ilusión en piedra

DESVANECIMIENTO DE LA AGRESIVIDAD

Alcance: 18m.

Duración: 2d8 turnos.

Efecto: 2-12 dados de golpe de criaturas vivas.

El conjuro sólo funciona con criaturas poco inteligentes (inteligencia 8 o menos), no pudiendo usarse con otros seres ni con Muertos Vivientes ni con seres hechizados.

La víctima quedará inmóvil, sin ningún deseo de atacar, ni de defenderse.

VISION NOCTURNA

Alcance: 0

Duración: Concentración

Efecto: Sobre la bruja misma

La bruja "ve" en la oscuridad, con la misma claridad que si fuera de día, pero tiene que estar concentrada en ello. Si es atacada, prepara otro conjuro o simplemente habla, el hechizo se desvanece.

ADOPTAR LA FORMA DE OTRA PERSONA

Alcance: 0

Duración: 1 h. por nivel de la bruja

Efecto: Sobre la bruja misma

La bruja adopta el aspecto y la voz de una persona a la que la bruja haya visto antes. La víctima deberá realizar una tirada contra conjuros, de no superarla lo creará.

La bruja puede mantenerse en este estado 1 h. por nivel que posea.

AUTOCONVERSION EN AGUA

Alcance: 0

Duración: 1d12+2 asaltos

Efecto: Sobre la bruja misma

La bruja se transformará en agua, y sencillamente fluye hacia abajo. No es absorbida por la tierra, aunque puede colarse en una grieta si la bruja lo desea. No puede recogerse del suelo, ni introducirse en ningún recipiente. Si la bruja vuelve a su forma original en el interior de alguna grieta en la roca, muere.

ANDAR SOBRE EL AIRE

Alcance: 0

Duración: 6 turnos

Efecto: La bruja solamente

La bruja sólo puede realizar este conjuro ante un desnivel cortado a pico. La bruja sigue andando sobre el aire, al mismo nivel que estaba en la tierra, sin poder subir ni bajar, como sobre un puente invisible. La bruja permanece en trance. Si es atacada por algún proyectil, cae.

ANIMACION DE UN VEGETAL

Alcance: 10 m.

Duración: 6 turnos

Efecto: Un vegetal

La bruja ordena a un vegetal que la ayude. Dicha ayuda puede consistir en hacer que una enredadera crezca para poder bajar por ella, que un árbol baje y suba sus ramas o que golpee con ellas, etc.

ILUSION EN PIEDRA

Alcance: 18 m.

Duración: Concentración

Efecto: La bruja solamente

La bruja se tapa cara y manos con su túnica y permanece inmóvil. Todo ser en un radio de 18 m. que no supere una tirada contra conjuros verá en lugar de una bruja una roca, sin darle importancia.



RECORTA O FOTOCOPIA ESTE BOLETIN
DE SUBSCRIPCION Y ENVIALO A:

CLUB DE ROL AURYN
Pº URRUTIA 133-135, 6ºD
BARCELONA-08031-

Nombre
Apellidos
Edad . . . Profesión
Teléfono
Domicilio
Localidad
Provincia
Codigo Postal

Adjunto mi suscripción de 1200 ₧
para 6 números de TROLL a par
tir del nº por cheque pos-
tal o bancario a nombre de:

TROLL

Ahora más que nunca Suscríbete a TROLL



JUEGOS SIN FRONTERAS
MINIATURAS 25mm FANTASIA

SOLO EN LAS TIENDAS QUE SABEN LO QUE TIENEN,
TIENEN LO QUE BUSCAS

AVDA ROMA 97-5-1 - BARCELONA - 08029

T. [93] 3220620

El gusto es mío

CONCURSO



Sombra acechante

Por Ernesto Urdi.

Existe una leyenda según la cual el alma de un individuo caótico que no descansa, sino que acecha allí donde su propietario murió y espera hasta que aparezca un cuerpo que no rechace su presencia (es decir, un personaje caótico). Para que éste no sea poseído por la Sombra Acechante debe efectuarse un Tiro de Salvación contra Conjuros. Si el personaje lo supera, la Sombra Acechante no se destruye, pero no puede volver a intentar apoderarse de esa persona. Si el personaje falla el Tiro de Salvación, éste cae poseído por la Sombra Acechante. Los síntomas que sufre la víctima son, entre otros la pérdida de

su sombra que es substituída por la que tenía el difunto, recuerdos de acciones que llevó a cabo la víctima y los rasgos de la cara, que poco a poco empiezan a cambiar y pasan a ser los del muerto. Al cabo de 1d6+ Nivel de la víctima días, la posesión se completa y la Sombra Acechante gobierna totalmente a la víctima, cuya alma es destruida.

La única salvación para la víctima es que alguien efectue sobre él, antes de que la posesión se complete un conjuro de Eliminación de Maldición. Tras ello, la víctima no es solamente liberada sino que la Sombra Acechante es destruida.

El Minador

Especie de moho azulado que crece en las juntas de las piedras que construyen un dungeon.

Su alimentación está basada en el mortero que une las piedras, por lo que el caminar por sus dominios no es muy agradable.

Los enanos conocen bien los efectos del Minador y se guardan muy mucho de meterse en pasillos inundados por este moho.

La única forma de acabar con él es con el fuego, pero dada la cantidad en que suele encontrarse, esta operación puede durar algunos días.

La única forma de pasar con un mínimo de seguridad por un pasillo con Minadores, es hacerlo en total silencio, ya que el ruido puede hacer desmoronarse esa parte del dungeon con mucha facilidad. Obviamente, el golpear las paredes o el suelo provocará muchas tiradas contra destreza para saber si los personajes son sepultados por los cascos.

He aquí un ejemplo de las probabilidades de que se derumbe el techo:

RUIDO	Porcentaje
Pasos y choque de armaduras	20%
Voces susurradas	30%
Voces normales	40%
Voces altas	70%
Combate	80%
Golpes en las paredes	100%

Una vez ha ocurrido el desastre, los personajes harán una tirada contra destreza por cada 2m. que corran, hasta que lleguen a zona segura.

En caso de impacto, la piedra hará un daño de 1d4 por cada metro de altura del techo. (También depende del tipo de construcción, que calibrará el Master).



Por Diego Pérez.



¿Qué hacéis?

MODULO



El monasterio

Por Endika Garmendia.

Esta aventura es introductoria a la campaña "La venganza de Gainor", siendo su trama la venganza profetizada del dios de la Mente sobre Holgart. La misión de los personajes será impedirla, o a su defecto, mitigarla.

Ha sido creada para que la jueguen un grupo de 6-7 aventureros, de primer nivel, que irán subiendo a medida de que transcurre la campaña.

Ni este módulo ni la campaña son oficiales de Dalmau Carles Pla S.A. o TSR.

El grupo viaja hacia el Sur, en dirección a Holgart (ver TROLL nº1).

Después de haber peleado valientemente defendiendo Dafar de las incursiones berserkers, a todos les seduce la idea de gastar el dinero duramente ganado como mercenarios, y Holgart ofrece inmejorables oportunidades al respecto.

Van bordeando las montañas que limitan Tolgor al suroeste para evitar las escurrimientos que, en el llano abierto, mantienen esporádicamente las veloces patrullas montadas de Dafar con fuerzas de la Alianza de los Tres Reinos. Esas fronteras nunca han sido tranquilas.

El paraje es apacible: colinas que a mano derecha van cediendo paso a alturas

más respetables, pequeños bosquecillos que invitan más al descanso que a la aventura, y el camino, claro y cómodo, que llevan nuestros aventureros. Camino, que no siendo muy transitado, tampoco resulta desconocido a los habitantes de las Darlands.

De aquí a escasas millas comienza un despoblado que difícilmente es abordable por viajeros cansados o sin víveres suficientes. Esto no constituye mayor problema, pues un pequeño monasterio ofrece su hospitalidad al borde mismo del páramo.

Cuando los jugadores se dirigen hacia estas dependencias, les da alcance un noble enano, montado en un magnífico poney. Es un su-

jeto amable y cordial que viaja, acompañado de su criado, por cuestión de unos negocios pendientes en Hølgart. Con toda naturalidad se une al grupo en su jornada hasta el monasterio, al cual llegan cuando el día ya empieza a declinar.

Un robusto muro de tierra apisonada, de unos 5 metros de alto, protege las dependencias que se adivinan en el interior, tras las pesadas puertas que son la única entrada.

Flanqueando este acceso, se pueden ver sendos estandartes con una Delta minúscula δ bordada. Este símbolo identifica a los monjes como adoradores de Dornolt (ver TROLL nº4).

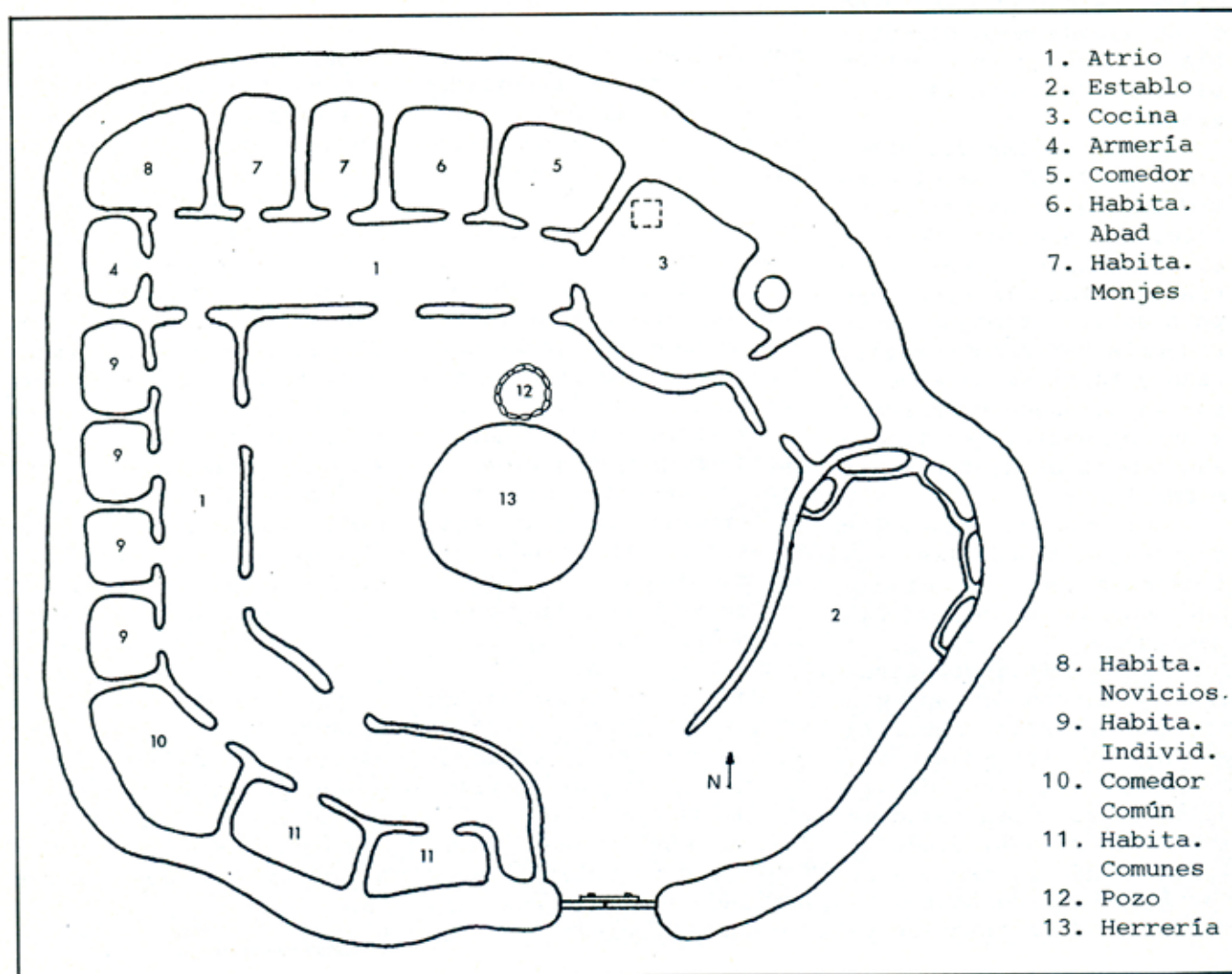
Los viajeros no tienen más que llamar para que les sea facilitada la entrada al amplio patio interior.

Un monje y un novicio, que son quienes han abierto las puertas, reciben con cordialidad al grupo y acomodan al poney en el amplio establo que se halla al SE. del recinto. Tras hacer esto, muestran el monasterio: Una especie de claustro, cubierto por un emparrado y cerrado por un murete de apenas 1 m, discurre por todo el N, O. y SO. A este claustro se abren numerosas dependencias, obradas en adobe y encaladas en azul.

La parte reservada a los monjes se alinea a lo largo del muro norte, comprendiendo un pequeño comedor,

una habitación para el abad y dos para los monjes, más una tercera para los novicios. Todo ello amueblado con sobriedad, de la que se aparta un poco la celda del abad, que contiene algunos libros de rezos y ceremonias y un moviliario más vistoso. En total hay camas suficientes para seis monjes y cuatro novicios, además del abad.

En el extremo este de esta parte del claustro se halla el armero, cerrado por una puerta robusta. Al otro lado, en el oeste, se halla el acceso a la cocina, que tiene una planta más o menos circular; un fuego con su gran chimenea, ollas, ca-



zuelas, trinchantes, mesas de trabajo, etc se hallan en esta sala espaciosa, rematada por una pequeña cúpula. A mano derecha hay una puerta que comunica con un almacén: leña, carne seca, conservas y otros bastimentos.

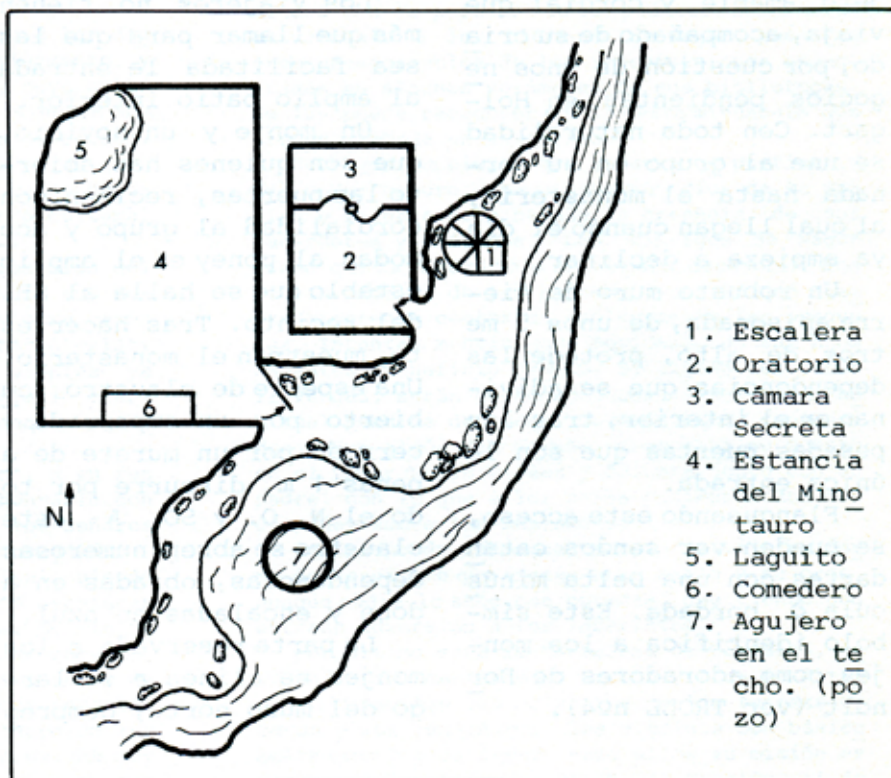
En la parte oeste y sur oeste se alinean las habitaciones para los huéspedes. Cuatro habitaciones individuales, dos comunes y un espacioso comedor esperan a los viajeros.

Cuando el grupo llega al monasterio, todas estas dependencias están libres. Los monjes alojan al noble enano en una habitación individual de más al norte, junto con su criado. El resto del grupo es acomodado en uno de los dormitorios comunes. Esta distribución no es de ningún modo discutible (los monjes en cuestión parecen ser bastante clasistas).

Además de las dependencias apuntadas, en el centro del patio se hallan un pozo, que abastece de agua al monasterio, y una herretería con todo lo necesario para servir trabajos de cerrajería, herrado de caballerías y forja de diverso tipo; la atienden un herrero y su aprendiz, que tienen sus camastros dentro de la misma forja.

Junto con la cocina y las cuadras, es una de las tres construcciones rematadas por cúpulas, dadas sus dimensiones.

Una vez visitado el recinto y saludado algunos monjes que por allí transitan entregados a sus rezos o sus quehaceres, el grupo de viajeros es conducido al comedor de huéspedes, donde se les sirve una reparadora cena. Transcurrida ésta, el mismo monje que hizo las ve-



ces de portero y cicerone les advierte con amabilidad de que son libres de circular por todo el monasterio, excepto por las habitaciones reservadas a los miembros de la Orden, atendiendo al lógico respeto por su intimidad. De todas formas, les sugiere que se retiren a descansar (es ya de noche y el cansancio se deja notar en el grupo).

El enano y su criado, efectivamente, se dirigen hacia su aposento, no sin antes prometer al grupo acompañarlo en la jornada del día siguiente.

Dos monjes quedan de guardia sobre los muros que rodean el recinto.

Un par de horas después de que el grupo se retire a su dormitorio, empiezan a tener lugar los siguientes acontecimientos.

* Cinco monjes asesinan al enano y a su criado, transportándolos más tarde junto con su equipaje a la co-

cina, pasando por el atrio. * Los personajes que tengan tal habilidad deben hacer un tiro para escuchar (malus del 50% si duermen) los gritos ahogados de las víctimas al ser golpeadas.

* Estos monjes bajan los cuerpos al subterráneo y los depositan en el "comedero". El equipaje y lo que ambos cadáveres portasen de interés lo guardan en la "cámara secreta".

* Si el grupo no ha intervenido en lo anterior para nada, o nada ha dicho, en el caso de haber tenido conocimiento (o si han dormido placidamente toda la noche) serán informados al día siguiente por los monjes de la "partida" del enano y su criado. Efectivamente, ni ellos ni el pony se hallan ya en el monasterio.

Los monjes ofrecerán una más prolongada hospitalidad al grupo, si así lo desea éste.

Actividad general de los monjes:

* De día:

Circulan por el monasterio en sus quehaceres. En la cocina siempre hay un monje cocinero, con un novicio como pinche (desarmados).

Armados sólo van el abad y tres monjes. El resto tardaría en armarse (en la armería) de 10 a 20 asaltos, según donde se encuentren.

* De noche:

Primera mitad- El abad y cuatro monjes (2 quedan vigilando en los muros) bajan al subterráneo a atender sus ritos. Van armados. La mayor parte del tiempo estarán en el "bratorio".

Segunda mitad- Los que bajaron regresan. Relevo de la guardia. El resto duerme (con sus armas cerca) el resto de la noche.

Los movimientos que el grupo realice de noche por el interior del monasterio (salvo si hacen ruido) pasarán inadvertidos a la guar-

dia de los muros, que vigilan el monasterio de ataques exteriores, más que nada.

Actitud del herrero y su aprendiz en caso de lucha:

- Si desconocen el motivo de la misma:

3-6 con 1d6: Ayudan a los monjes.

1-2 con 1d6: No intervienen.

- Si son informados de las actividades horribles de los monjes con exactitud:

3-6 con 1d6: Huyen del monasterio.

1-2 con 1d6: Ayudan al grupo.

Lugares de interés:

- Armería: Puerta cerrada (puede ser derribada a golpes). Se pueden encontrar seis mazas, cuatro escudos y armaduras de cuero cuando todos los monjes están armados (si no, ir sumando lo que queda guardado).

(El herrero y su aprendiz guardan sus armas en la herrería).

- Habitación del abad: Cerrada si él está fuera o si duerme.

Entre los libros que hay en el escritorio se encuentra un pergamino que reza:

"Tú me has expulsado del Lugar de los Dioses, pero yo te expulsaré de tu lugar en la tierra. A trescientos años de esta maldición, cuando tú y yo nos juntemos en el cielo, Holgart será esclava de mi furia, y sus manos se llenarán de sangre paterna, porque será a mí a quien adorará."

- Cocina: La puerta está sólo ajustada.

En el extremo más al norte, hay en el suelo una trampilla disimulada que da acceso al "subterráneo".

Por esta trampilla, mediante una estrecha escalera de madera, se accede a un corredor subterráneo na-

	ABAD	MONJES (6)	NOVICIOS	HERRERO	APRENDIZ	MINOTAURO
DG	1	1	1	1	1	6
PG	7-1	7-1	7-1	5-1	9	6
At.	Maza+1 2conj.12	Maza	Maza	Espada N.	Daga	Cuer/Mord Arma
Daño	1d6+1	1d6+1	1d6	1d8+1	1d4	1d6/1d6 Arma+2
Prot	Clér 3	Clér 1	Clér 1	Guerr 1	H.N.	Guerr 6
PX	50	10	5	20	5	275
Moral	11	10	8	8	6	12
Alin	Caótico	Caótico	Caótico	Neutral	Neutral	Caótico

tural, bien aireado, por el que discurre también un río hacia el sur. Está completamente oscuro, excepto (si es de día) un amplio círculo en un tramo de la corriente; en el techo hay un gran agujero que corresponde al pozo. En la pared hay dos puertas que dan respectivamente a:

- El oratorio: Puerta nada más ajustada. Habitación excavada en la roca, con un gran grabado desde el suelo del centro de la pared norte hasta unos dos metros de altura. Representa una serpiente en espiral (símbolo de los sectarios de Gainor, TROLL nº4). Es, de hecho, una puerta oculta que

da acceso a la "cámara secreta", en la que se hallan los frutos de las rapiñas de los monjes, que entre gemas, oro y ropa de valor suman 5000 mo.

- Estancia del Minotauro: Puerta blindada y atrancada por fuera (se puede abrir quitando la gruesa tranca). Dentro de esta vasta sala los monjes mantienen un Minotauro como animal doméstico. En un extremo hay un pequeño lago que aflora del suelo, y cerca de la puerta se halla el "comedero", con restos humanos y semihumanos (los despojos del enano y su criado entre ellos). Algunas antorchas iluminan la estancia, y el

humo se filtra por algunos respiraderos más presentidos que evidentes.

El Minotauro atacará sin vacilación al grupo, y aunque está desarmado, sahará con un arma a la menor oportunidad.

El pasadizo continúa más o menos hacia el sur llegando a dar, tras una hora de marcha, a campo abierto cerca de un bosquecillo, y no lejos de una población. Por el norte se adentra en la montaña y se hace cada vez más angosto, hasta acabar por hacerse intransitable. (El Master puede disponer en este tramo monstruos típicos, según su gusto y si lo cree necesario).



Monjes en pleno ritual de iniciación (a modo de inspiración).

¿Qué hacéis?



El rally de los terremotos

Por Joan Parés.

En las sociedades avanzadas el ocio ocupa un lugar destacado en la vida de gran parte de la población. El contacto con culturas alienígenas provoca la aparición o descubrimiento de nuevas formas de ocupar el tiempo libre. El arte, el turismo, los deportes, etc, alcanzan niveles y formas muy dispares e indirectamente se ve favorecida la aparición de pseudodeportes en los cuales la violencia e

incluso la muerte son probables.

El Rally de los terremotos (en donde está permitido el uso de armas de fuego) es un ejemplo claro de este aspecto decadente o innovador de ciertos deportes.

Aunque originalmente fue una competición entre organizaciones de mercenarios, hoy en día se ha convertido en un acontecimiento seguido por millones de habitantes del Subsector de Regina. No tan solo participan equipos de organizaciones de mercenarios de cierta envergadura, sino que acuden aventureros y gente muy diversa en busca de la fama y el prestigio que da no tan solo el ganar, sino el acabar un Rally de los terremotos; por otro lado el as

pecto lucrativo es también un gran aliciente para todos los participantes.

CREANDO EL RALLY

La pretensión de este módulo, es que cada árbitro se genere su propio rally, necesitando para ello solamente la información que damos, las reglas básicas de Traveller y una cierta cantidad de imaginación.

Toda la información que aparece en estas páginas es pública, el árbitro no ha de temer que algún jugador haya leído el módulo. La creación del planeta, el vehículo y las tablas se han hecho mediante material publicado para Traveller de GDW y Digest Group Publications (ver bibliografía).

a) El grupo de jugadores.

Pueden participar de 1 a 6 jugadores (la organización acepta un máximo de 6 inscripciones por equipo y el vehículo está diseñado para seis tripulantes).

Una composición lógica podría ser:

1^{er} Conductor, 2^o Conductor, Navegante, Mecánico, Tirador y Médico. A los cuales se les exigirán los skills mínimos que se indican.

1^{er} Conductor: Vehículo de ruedas 3

2^o Conductor: Vehículo de ruedas 2

Navegante: Navegación 2

Mecánico: Mecánica 2

Tirador: (Un arma larga a nivel 2)

Médico: Médico 2

Sería interesante que se escogiese un jefe de vehículo.

El árbitro deberá indicar a los jugadores la conveniencia de otros "skills" si lo cree pertinente, y debería permitir algún "skill" a nivel 0 en especial Vehículo de ruedas y mecánico.

b) Los otros equipos.

Los equipos participantes en el rally pueden dividirse en 3 grupos:

1) Favoritos: Creados especialmente por el árbitro y con un vehículo y tripulación superior a los jugadores. Estos equipos deben ser conocidos por los jugadores, y un número adecuado sería entre 5 y 10.

2) Veteranos: La gran mayoría de equipos de nivel equivalente al de los jugadores, tanto en vehículo como en "skills". El número de equipos vendrá en función de lo que considere el árbitro que puede controlar aunque haciendo un equi-

po standard con ligeras modificaciones al random, puede llevar perfectamente 200 equipos.

3) Novatos: Este tercer tipo de equipos son aquellos que acuden al rally con vehículos de poca calidad y/o tripulaciones de bajo nivel. Su número puede ser similar al de veteranos.

c) Beck's World. 0604 d883 49d 4 Subsector de Regina.

Similar a La Tierra que conocemos en muchos aspectos, difiere de ella en una serie de puntos importantes.

a) Poca población. Tan solo está habitado por 12000 humanos de los cuales 8000 viven alrededor de un depauperado Espaciopuerto. Los otros 4000 (cálculos aproximados) se distribuyen en tribus nómadas (casi siempre hostiles al rally) de inferior nivel tecnológico por grandes áreas de clima templado.

b) Alto nivel sísmico. Con un factor sísmico de 11 este planeta sufre un elevado número de movimientos sísmicos anuales.

El árbitro puede adoptar la flora y la fauna de La Tierra actual o la de hace un millón de años.

d) Ruta y etapas.

El rally deberá iniciarse y terminar en el Espaciopuerto, teniendo esto en cuenta cualquier ruta de circunvalación es posible aun que en los rallies anteriores se ha tendido a un recorrido que pase por el mayor número posible de tipos de terreno, desiertos, junglas, pantanos, zonas montañosas, zonas árticas, etc. En el plano se indica el recorrido del pasado año, en

el cual los controles estaban situados a distancias que iban de 700 a 4400 km, con un recorrido total en línea recta de 32487 Km.

Los controles son campamentos de la organización, donde está prohibido el uso de armas, ocupan un área de 1 Km² y disponen de todo tipo de servicios necesarios para el rally.

Dependiendo del tipo de rally que desee crear el árbitro, los controles ofrecerán distintos tipos de servicios y realizarán otras tantas funciones.

Una posibilidad es, realizar un rally con una sola etapa, con principio y final en el Espaciopuerto, y en el cual los equipos deben pasar los controles en el orden indicado por la organización, ya que los planes de las etapas se ofrecen en cada principio de etapa y no antes. Además en los controles se ofrece un tiempo muerto (5-7h.) que no cuenta para la clasificación, el cual es utilizado por los equipos para descansar, efectuar reparaciones, etc.

VEHICULO

Modelo: GMT-900

Tipo: ADC de tres ejes, utilizado habitualmente en planetas con meteorología adversa para vehículos gravitacionales.

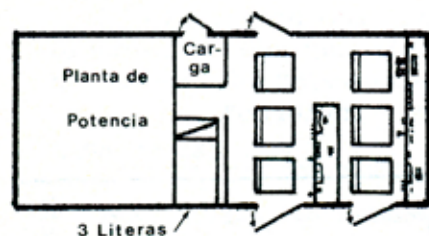
Vehículo multiusos, está preparado para recibir distintos tipos de armamento (lanza misiles, cañón Gauss VRF, Lanzagranadas, etc) y equipo electrónico.

Puede cumplir diversas funciones en el campo de batalla, desde reconocimiento hasta observación avanzada para artillería.

Tripulación: Conductor + 5
Nivel Tecnológico: 12

Peso: 34.9 Tm

Dimensiones: Altura: 2.5 m
Anchura: 2.5 m
Longitud: 6 m



Presión: 3.4 Tm/m^2
Potencia: 2 Mwatts (fusión)
Depósitos de combustible: 216 litros.
Autonomía: 72 horas.
Consumo: 3 L/h
Motor auxiliar de propulsión acuática.
Capacidad carga: 1m^2 en el interior. En el exterior, puede llevar diverso material adicional: ruedas de recambio, combustible extra, etc.
Equipo: Radio de seguridad de 5000 km de alcance.
Precio: 236.000 Cr.

VELOCIDADES DEL GMT-900 SEGUN TERRENOS

TIPO DE TERRENO	V.SEGURIDAD	V. MEDIA	V. MEDIA
Clear, Open	$\leq 50 \text{ Km/h}$	51-70Km/h	71-120Km/h
Prairie, Plains, Sleeps.	" 40 "	41-60 "	61-100 "
Rough, Hills, Foothills.	" 30 "	31-50 "	51-80 "
Broken, Higlans	" 25 "	26-40 "	41-65 "
Mountain, Alpine	" 20 "	21-40 "	41-60 "
Forest, Woods	" 20 "	21-40 "	41-60 "
Jungle, Rainforest	" 15 "	16-30 "	31-40 "
River, Stream	" 10 "	11-20 "	21-25 "
Swamp, Marsh	" 10 "	11-15 "	16-20 "
Desert, Dune	" 30 "	31-40 "	41-65 "
Artic	" 20 "	21-40 "	41-60 "

* Nos referimos a velocidades producidas por el motor anfibio. Si los árbitros consideran que el vehículo puede utilizar la tracción de ruedas, modifiquense las velocidades.

Velocidad de seguridad: A estas velocidades no es necesario realizar chequeos por accidente.
Velocidad media: A estas velocidades se realizan chequeos para accidentes sin modificadores.
Velocidad máxima: En este caso se aplica un modificador de -2 a los chequeos de accidente.
NOTA: Los tipos de terreno que hemos utilizado son los mismos que aparecen en el Traveller Book para encuentros.

METEREOLOGIA

Cada día debe realizarse una tirada para precipitaciones.

El factor de precipitaciones del planeta es "4"

A este factor se añadirán los siguientes modificadores:

- +1 si es invierno.
- +1 si es zona costera o selva, jungla o zonas de grandes bosques.
- 1 si es tundra o zona ártica.
- 3 si es desierto.

Una vez determinado el factor de precipitación para un hexágono, se tirarán 2d6 y si el número es igual o menor que el factor, hay precipitación, que será de nieve si la temperatura es menor de 0°C .

Para determinar intensidad y duración, deberán consultarse las siguientes tablas:

INTENSIDAD:

- 2- Ligera, intermitente. +3 a la duración.
- 3- Ligera, intermitente. +3 a la duración.
- 4- Ligera, continua. +2 a la duración.
- 5- Ligera, continua. +2 a la duración.
- 6- Moderada, intermitente. +1 a la duración.
- 7- Moderada, intermitente. +1 a la duración.
- 8- Moderada, continua.
- 9- Moderada, continua.
- 10- Violenta, intermitente. -1 a la duración.
- 11- Violenta, continua. -3 a la duración.
- 12- Ciclón. -5 a la duración.

DURACION:

- 2-4: 1d6 horas.

5: 1d6x2 horas.
 6-8: 1d6x3 horas.
 9-10: 1d6x6 horas
 11: 1d6x12 horas.
 12: 1d6 días.

Tabla de temperaturas

Emisferio Norte. "Verano"

Emisferio Sur. "Invierno"

Línea de Hexágonos	Horas de luz	Amanecer	Media mañana	Mediodía	Media Tarde	Anochece	Medianoche	Línea de Hexágonos	Horas de luz	Amanecer	Media Mañana	Mediodía	Media Tarde	Anochece	Medianoche
11	25	-14	-14	-14	-14	-14	-14	1	12	32	39	43	40	37	34
10	25	-7	-7	-7	-7	-7	-7	2	11	27	32	36	33	29	27
9	24	-1	-1	-1	-1	-1	-3	3	10	19	22	29	25	22	19
8	23	7	7	7	7	7	5	4	8	10	12	17	14	12	10
7	22	11	13	14	14	13	11	5	6	-4	1	4	1	-2	-4
6	20	13	15	17	17	15	13	6	4	-4	-10	-7	-10	-12	-14
5	18	16	19	21	19	18	16	7	2	-23	-23	-21	-23	-23	-23
4	16	18	22	25	22	20	18	8	1	-29	-29	-28	-29	-29	-29
3	14	20	23	29	26	23	20	9	1	-35	-35	-35	-35	-35	-35
2	13	28	32	36	34	30	28	10	0	-42	-42	-42	-42	-42	-42
1	12	32	39	43	40	37	34	11	0	-49	-49	-49	-49	-49	-49

Notas: Ciertos factores modifican estas temperaturas. La altitud afecta a la temperatura descendiendo ésta -10C por cada 200 m. de altura.

Zonas próximas (5Km) a grandes masas de agua ven suavizadas sus temperaturas +50C.

SISMOLOGIA

El alto nivel de riesgo sísmológico del planeta obliga a realizar un chequeo diario.

Tirar 4d6+11, si el resultado es igual o mayor que 32 se produce un terremoto. Si los personajes se encuentran en un hexágono volcánico, añadir un +2 a la tirada anterior.

La magnitud del terremoto se determina con una tirada de 2d6-2.

Cada personaje realiza una tirada de 2d6 y si és-

ta es inferior o igual a la magnitud del terremoto se ven afectados por éste.

Los personajes afectados pueden realizar una tirada de salvación en Destreza.

Si son afectados por el terremoto sufrirán 2d6 de daño.

Los árbitros podrán modificar el daño si la situación concreta de los personajes lo requiere.

Si el vehículo está está en movimiento, podría sufrir un accidente que afectaría también a los ocupantes.

NOTAS GENERALES

La idea de este módulo, es dar una información básica sobre la cual cada árbitro construya su rally según su propia iniciativa e imaginación.

El rally puede organizarse como si fuera uno actual

en la tierra, con etapas conocidas, controles intermedios e incluso equipos de ayuda técnica.

Puede diseñarse con distintos niveles de dificultad, permitir el uso de armas ligeras controlando o no el número de cazadores, permitirse el uso de granadas y/o explosivos, negar el suministro de alimentos y agua, para que los personajes deban buscárselo, de limitar de algún modo el uso de sistemas electrónicos de detección y visión, y un larguísimo etcétera de aspectos que podeis añadir para realizar un rally a vuestra medida. Tal vez lo único que debería limitarse sería el uso de armas contracarro tales como lanzagranadas, misiles o cañones ya que el módulo no es tanto una misión de mercenarios como una aventura de supervivencia.

Los premios para los ven
cedores deben ser por tripu
lante no por equipo, para
evitar tentaciones, es de
cir, otorgar una cantidad
de dinero fija a cada tri
pulante que llegue, los 10
primeros clasificados pue
den recibir premio, aunque
el simple hecho de finali
zar otorga al equipo un pres
tigio que puede ser útil pa
ra futuras aventuras.

Los árbitros deberían
realizar mapas a menor es
cala de cada etapa pudiendo

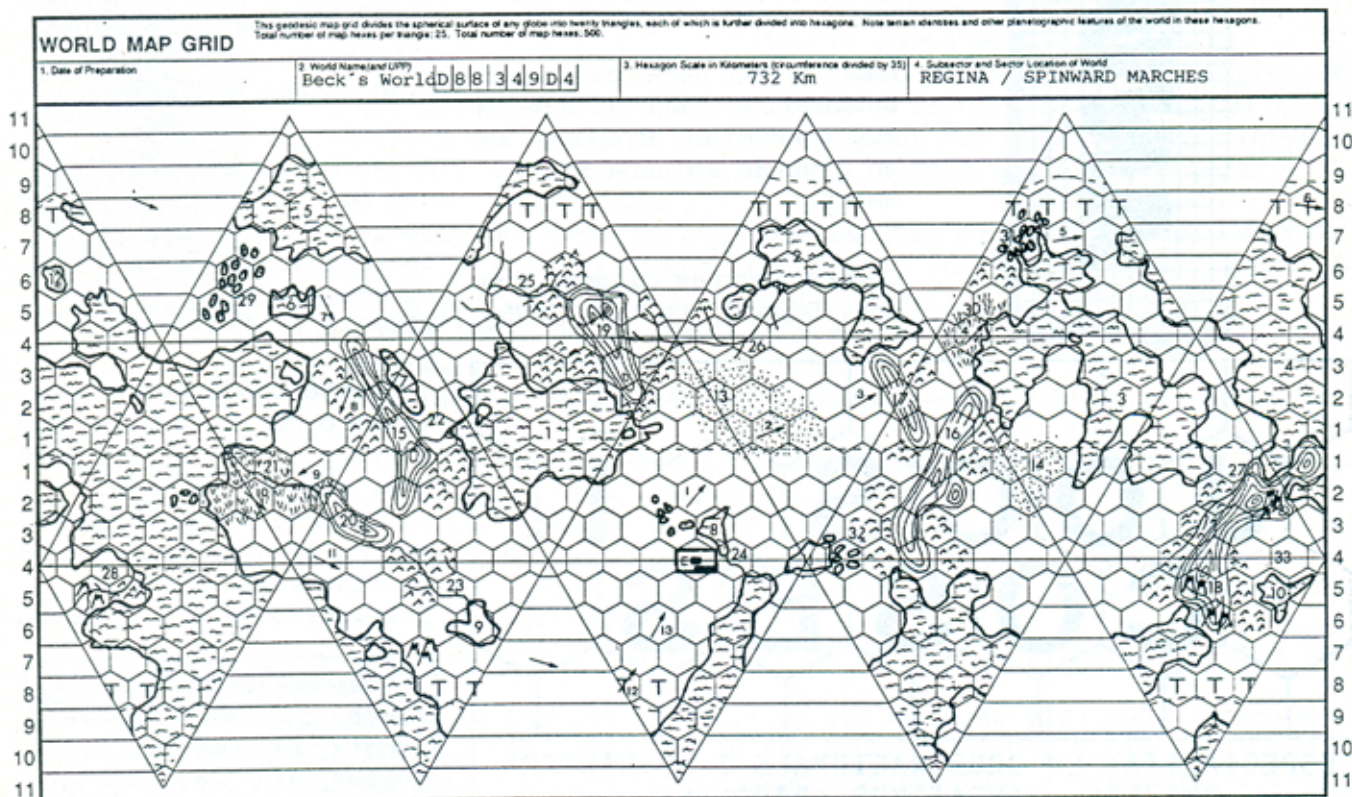
colocar todos aquellos ac
cidentes geográficos que
crean interesantes, posi
bles rutas, etc, aunque por
otro lado pueden simplemen
te dar las coordenadas y no
mostrar ningún plano a los
jugadores, incrementando
con ello el riesgo y la in
certidumbre.

Los accidentes o impac
tos pueden afectar a los ve
hículos. Los árbitros pue
den realizar una serie de
tablas de ayuda en las cua
les se determinen los daños;

pinchazos, roturas de cris
tales, destrucción de fa
ros, rotura de depósitos de
combustible, etc.

Muchos detalles, la gran
mayoría, quedan fuera de es
tas páginas. Ahora sois vo
sotros quienes debeis...

T : Tundra
⊙ : Zona montañosa
⚡ : Zona abrupta
⌘ : Zona volcánica
⋯ : Desiertos
⌘ : Selva, pantanos



IS Form 21

World Map Grid (Large)

NOMENCLATOR GEOGRAFICO:

- | | | |
|----------------------|----------------------------|-----------------------------|
| 1- Océano de Rasha | 12- Mar Oscuro | 23- Río Majliban |
| 2- Mar Acterion | 13- Gran Desierto Central | 24- Río Dernivar |
| 3- Océano Trimver | 14- Desierto de Asmarmak | 25- Río Mijarad |
| 4- Océano Shamac | 15- Cordillera del Oeste | 26- Gran Río Oshlivanka |
| 5- Mar Blanco | 16- Cord. de los Cristales | 27- Río Azul del Este |
| 6- Mar Termodic | 17- Cordillera de Fuego | 28- Río Var |
| 7- Mar Orkolem | 18- Cordillera del Este | 29- Lagos del Arnival |
| 8- Mar de Berniowsh | 19- Cordillera de Penta | 30- Pantanos Shel-Oc |
| 9- Mar Ashinton | 20- Cordillera Senatorac | 31- Grandes Lagos del Norte |
| 10- Mar de Bilontash | 21- Selvas Zenziricas | 32- Lagos Sratikos |
| 11- Mar Nishma | 22- Río Epshir | 33- Río Rojo |

ANUNCIOS

Orco busca orca

Cambio investigadora de CTHULHU por guerrero salva je u Hobbit tímido. (Cita-del NO).

Ricard Ibañez, Av. Virgen de Montserrat 138B, ent.2a Barcelona 08026

Traducimos juegos en inglés y francés a máquina, barato. Escribir o llamar a: Jerry Dean Simmons C/ Pinar 7-11 9 F Telef: 38-30-69 Zaragoza 50007.

Hago planos para módulos de Dungeons & Dragons. Precio muy económico. Diego Perez en Club de Rol AURYN: Ref.6

Compro figuras Citadel Enanos. Eduard, tel: 4272979.

Compro números atrasados de la revista "Casus Belli".

Ricard, Avda Virgen Montserrat, 183 bis, entlo bis, entlo.2a. 08026 BARNA.

Se pintan figuras de 25 mm a buen precio (tema de Rol exclusivamente). Preguntar por Montse o escribir a AURYN CLUB DE ROL, Ref.13

Cambio enano convertible DE NIZEN por figura GRENADIER femenina o monstruo (preferiblemente un Lobo). Nuri, Club de Rol AURYN, Ref.7

Se vende Magic Realm (nuevo) por 4000 M. El mejor juego de fantasía. Instrucciones en castellano encuadradas. 2230022/2290446 (Sami)

Vendo Dungeons & Dragons (básico de C. & D.), Ichó y Elric (1500, 2000 y 2500 pts. respectivamente).

Interesados en wargames, que no sean de fantasía solicitar lista a Enric: Telf. 8938059 (4 a 5 tarde)

Desde este número esperamos también vuestras quejas, sugerencias, preguntas, etc para figurar en el correo del lector, en estas mismas páginas.

ANUNCIOS GRATUITOS

Podéis enviar vuestros anuncios a:

CLUB DE ROL AURYN
Pº Urrutia 133-135, 6ºD.
08031 BARCELONA

Incluid vuestras señas así como vuestra oferta o demanda para su inserción gratuita en estas páginas.



Billares Soler

TEL 254 67 50

ESPECIALIZACION EN JUEGOS ANTIGUOS Y MODERNOS
NACIONALES Y DE IMPORTACION

DISPONEMOS DE ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS,
COMPANION Y DRAGONLANCE.

Para información
y catálogo

c. San Hipòlit, 20.
08030 Barcelona



HEROES

The Role-Playing Magazine

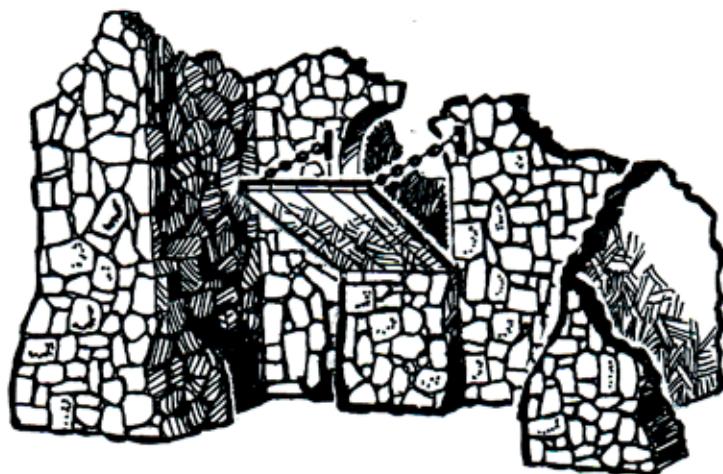
no basta imaginarlo, con **ESCENART** **E** VÍVELO!

ESCENARIOS DE FANTASÍA PARA JUEGOS DE ROL

.Escenart te brinda la oportunidad de hacer real tu juego con un amplio catálogo de piezas especialmente diseñadas para completar las más osadas aventuras.
.Suelos y muros combinables, columnas, puertas, trampillas, estatuas, tesoros, escaleras, etc. para ir construyendo el escenario a medida que avanza el juego.
.Espectaculares dioramas completos.
.Complementos.

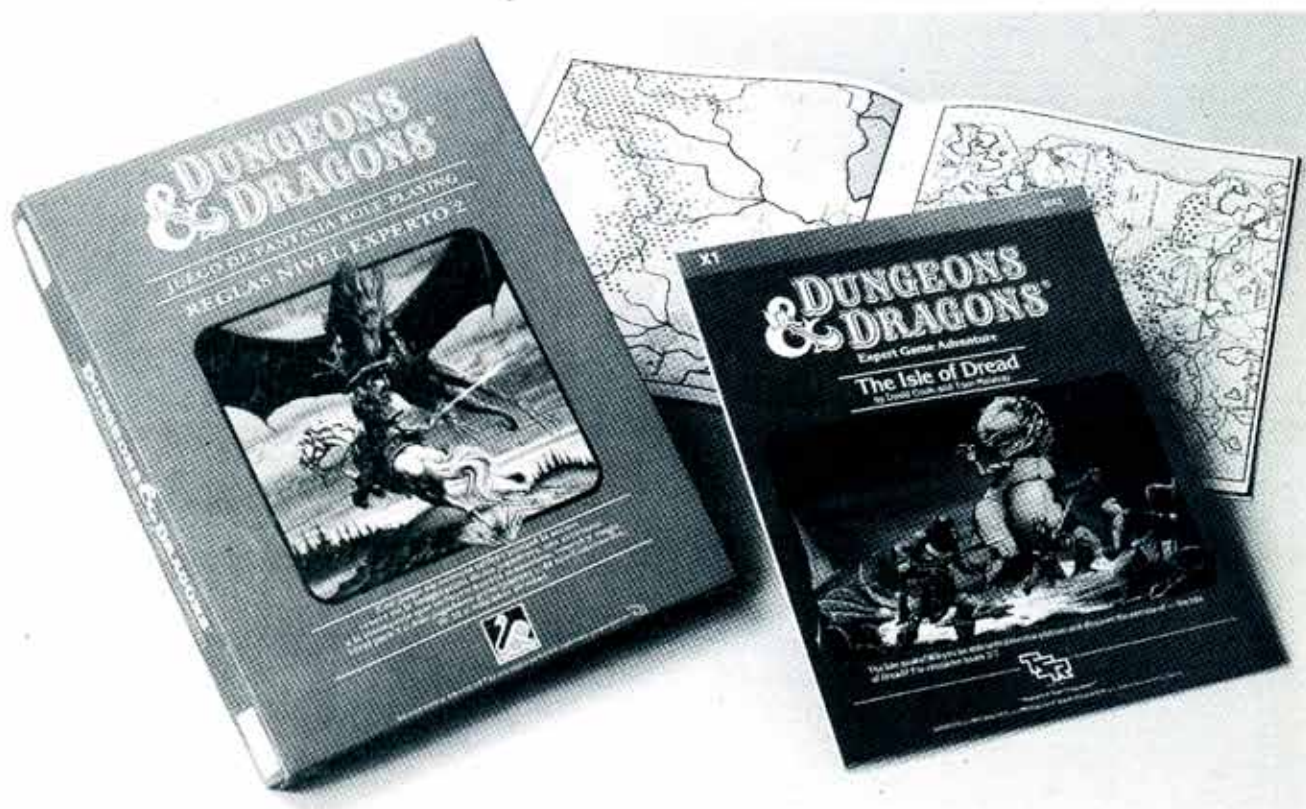
ESCENART

C/. Rios Rosas, 6 Bajos
08006 Barcelona (España)



DUNGEONS & DRAGONS®

ENTRA EN EL MUNDO DE LA FANTASIA CON D & D



Próximamente
aparición del nivel experto

Contenido Caja Experto: Libro de reglas y módulo X1. La Isla del Terror



PIONERO DEL JUEGO DE FANTASIA

DALMAU CARLES, PLA, S. A.

Joan Maragall, 34 - Apartado 3 - Tel.: (972) 20 37 50 - 17002 GIRONA



CONSELL MUNICIPAL
DEL DISTRICTE DE NOU BARRIS
COLABORA
Ajuntament de Barcelona